
L'8-bit più famoso e venduto in Europa



Pag.



La prima vera conquista casalinga di SEGA

RE.BIT

n° 0 - maggio - 2010 La prima rivista italiana di Retrogaming

MEGAMAN

Vi sentite dei "Karate Kid"? Mettetevi alla prova con International Karate per C64

BLASTAMENTO TOTALE SU SPECTRUM E AMSTRAD CON R-TYPE

PULSTAR per NEO GEO un clone di "R-TYPE" che supera l'originale

MSX e Konami Unione Perfetta!!! Ne da un assaggio KNIGHTMARE

OPERATION WOLF per AMSTRAD La migliore conversione a 8-bit mai realizzata su home-computer



L'eroico beniamino che ha segnato il destino del NES Nintendo

Cronicle Bit

Perché gli Home Computers ebbero tanto successo tra gli anni '80 e '90 ?

Ecco un po' di storia!

PAg.



NEWS

Rispolverate le vostre vecchie consolles giapponesi... ...le cartucce importate in Italia sono la minima parte di ciò che è stato prodotto!



PAg.

SPY GAME

Atari VCS, Nes Nintendo e Mattel Intellivision, rivivono ancora oggi sotto mentite spoglie.

Scopriamo insieme come!



PAg.

I nostri angeli

Coloro che porteranno alla ribalta un glorioso passato!

PAg.



C64 · sinclair ZX Spectrum · Amstrad CPC · MSX · Nintendo · COLECOVISION · SNK · apple · IntelliVision · Amiga · TI-99/4A · ATARI · SEGA





RETROGAMING HISTORY

Editoriale

Folletti fluttuanti



Tranquilli, non staro' di certo ad annoiarvi col primo editoriale di questa alienante rivista nel raccontarvi di folletti, elfi, maghi, orchi e altri elementi fantasy che sicuramente potrebbero suscitare l'interesse di molti ma che almeno per ora qui sarebbero fuori luogo.
Vi chiederete allora cosa centra il titolo di questo editoriale?
Beh! Innanzitutto visto che in Italia si tende ad "anglonizzare" tutto provate un attimo a tradurre la parola "folletto" in inglese..... fatto? Esatto la traduzione è Sprite!!!
Questo termine è stata una parola chiave da glossario legata allo sviluppo e alla diffusione dei primi videogiochi. Molti videogiocatori moderni non conoscono l'attribuzione di questo termine o ne hanno rimosso il significato relativo ai videogiochi dalla loro memoria storica.
Gli "sprite" sono delle figure mobili e ridefinibili graficamente con i quali venivano rappresentati i vari personaggi oppure oggetti che "fluttuavano" sullo schermo e animavano l'azione del videogioco: guerrieri, astronavi, proiettili e quant'altro era animato nell'area di gioco, erano nient'altro che questi piccoli folletti a cui venivano date forme sempre più diverse e col tempo sempre più dettagliate.
Col passare degli anni si evolvero le tecniche di programmazione e di sviluppo dei videogiochi, nonché la possibilità di poter contare su hardware avanzato e gli sprite erano sempre più grandi, più definiti nei dettagli, più colorati e soprattutto più animati, mentre i fondali erano sempre più realistici e suggestivi che riuscivano ad immedesimare il giocatore sempre più nell'ambiente di gioco.
Hardware avanzatisso come quello dei sistemi di gioco attuali sono capaci di rendere l'esperienza di gioco quasi reale e non in senso utopico: trama, grafica 3D cine-fotorealistica, sonoro dolby sourround di altissima qualità riproducono ormai fedelmente sullo schermo ogni situazione più inverosimile e più che giocare sembra di immergersi in una realtà virtuale.
Ma tutto cio' ha fatto perdere per molti col passare del tempo il fattore fondamentale per cui nasce un videogioco: il divertimento!!!
Gli anni '80/'90 sono stati il perido in cui il divertimento videoludico riusciva nell'intento di lasciare un segno indelebile di se, in cui venivano sfornati titoli che penetravano nella mente dei giocatori spesso più con la loro semplicità e immediatezza di gioco piuttosto che nella grafica super avanzata, videogiochi in cui l'impulso della fantasia nel giocatore era continuo e non era vittima succube passivamente dell'ultrarealismo come nei titoli attuali. La grafica semplice e a volte stilizzata rendeva l'avventura di ogni singolo giocatore unica in se in quanto ognuno sviluppava nella sua immaginazione situazini sempre diverse pur giocando allo stesso titolo. Giochi in cui un momento prima sei lì ad imprecare per aver perso una vita e un attimo dopo sorridi di spirito perché riesci o semplicemente perché anche avendo perso la partita ti sei divertito; giochi in cui non devi aspettare un'ora di trailer per capire la trama e cosa fare e quindi vittima anche del tempo che devi rimanere impassibile davanti allo schermo senza poter reagire pena l'incomprensione del gioco. Altro fattore indiscindibile dei vecchi titoli era la giocabilità di immediata comprensione portando il giocatore a prendere familiarità con il gioco e la sua trama.
Quindi ricapitolando, immediatezza, divertimento e giocabilità sono i tre elementi chiave per rendere un videogioco oggetto di successo e rimanere indelebile nella memoria dei giocatori.
Oggi questa triade di elementi è stata quasi dimenticata dagli sviluppatori di videogames che per avere l'occasione di sfruttare l'hardware dell'ultima generazione su cui far girare le proprie routine di programmazione mettono su due piedi una trama di gioco che spesso sembra un assemblamento di plagi di titoli del passato o anche recenti, compromettendo gravemente il successo duraturo nel tempo del gioco stesso.
In passato non potendo contare su tecnologie realistiche attuali, durante lo sviluppo di un videogioco si puntava tutto divertimento puro trasmesso al giocatore e spesso creando storie e personaggi bizzarri che pero' riuscivano ad entrare subito nella mente del giocatore e rimanervi storicamente e indelebilmente ancora oggi.
ReBIT nasce proprio per questo.
Esiste una fascia di videogiocatori sempre piu' consistente ed estesa che in tempi moderni preferisce ancora il divertimento semplice, immediato e puro con titoli del passato e gamplay semplici giocando ancora oggi con questi magici folletti che hanno visto crescere generazioni e sono cresciuti con loro ma con la voglia eterna e semplice di divertirsi come fanciulli lasciando ricordi e sogni indelebili nelle loro menti, e noi di ReBIT cercheremo di essere un punto di riferimento valido, concreto e soprattutto completamente italiano, per coloro che nutrono passione per il Retrogaming e che estesasi a macchina d'olio con l'intento di avvicinare le nuove generazioni a cio' che ha determinato la storia del videogioco e ridare emozioni familiari e uniche a coloro che non piu' giovanissimi portano nel cuore la magia di quei tempi che traboccavano di novità e sorprese sempre nuove ed emozionanti.
Benvenuti a ReBIT.

Francesco Ugga

RE.BIT

MAGGIO 2010

Sommario

...READY

Nintendo





sinclair





commodore C64



RUBRICHE



... VI PRESENTIAMO I NOSTRI ANGELI!!
COLORO CHE PORTERANNO ALLA RIBALTA
UN GLORIOSO PASSATO !!

RE.BIT... re-play!! RE.turn-ON!!

Nintendo

NEO-GEO

Home-Computers





Commodore 64

E' stato l'home computer per eccellenza!! Ma è stato anche il più fortunato.



Svelati tutti i misteri del suo misterioso successo!

Tra il firmamento degli 8-bit, che ha caratterizzato il mondo informatico fra gli inizi degli anni '80 e gli inizi degli anni '90, la stella più luminosa è stata sicura sicuramente quella del Commodore 64: un home computer dalle caratteristiche indubbiamente avanzate per i canoni dell'epoca, soprattutto per quanto riguarda la grafica e il sonoro. Ma non è stato certamente questo il solo e unico motivo a decretare un successo ed una diffusione tale da far impallidire attualmente il numero di vendite delle varie PlayStation, XBOX e Wii messe assieme. Il nome Commodore, agli inizi degli anni '80, non risonava molto tra il pubblico casalingo; solo persone che necessitavo l'utilizzo di un calcolatore per la propria azienda o professione, ebbero l'onore di toccare con mano le potenzialità Commodore attraverso macchine come il CBM2 e il PET, computers compatti, in grado di rispondere a tutte le esigenze dell'epoca. Il mercato dell'informatizzazione chiedeva qualcosa di più, per poter accedere ad un pubblico più vasto, ossia orientarsi verso usi più casalinghi, come per esempio, tenere la contabilità familiare, archiviare il pro proprio elenco telefonico, creare un database di ricette di cucina, disegnare(ove sia possibile) e naturalmente 'videogiocare'.
Già! Perché è proprio grazie all'invasione dei videogiochi nelle mura domestiche che ha decretato la diffusione attuale di computers nelle proprie case. Jack Tramiel fondatore della Commodore, aveva già da tempo carpito questo segnale, cercando di creare qualcosa di diverso, più stimolante e divertente, ma soprattutto più abbordabile per le tasche delle famiglie. Ecco quindi che Commodore si pose il problema di progettare un sistema capace di rispondere a tutte le esigenze sopra citate ed in particolare creare un macchina che dia il massimo a costi contenuti.
Fu così che grazie all'acquisizione anche della MOS Technology portando con se alcuni progettisti della Motorola, Tramiel riuscì nel 1981 a presentare per la prima volta a Las Vegas un sistema di ben 64Kbyte di RAM con un aggiornamento del sistema operativo racchiuso in una ROM di 20Kbyte e capacità grafiche e sonore per quel periodo innovative per un home computer grazie al riconsideramento di un vecchio progetto che prevedeva la prouzione di un chip grafico e uno sonoro destinato al mercato delle console, il tutto al prezzo "contenuto" di poco più di 500 dollari.
La concorrenza rimase sbalordita per prestazioni del genere con un costo così basso; gran parte della riduzione del costo di produzione fu oltre all'acquisizione della MOS-Technology anche per la possibilità di poter sfruttare la catena di montaggio del Commodore VIC20, l'antecedente del Commodore 64 di cui parleremo in seguito.
Ovviamente il pubblico casalingo, reduce dal successo dello stesso VIC20 e dal "realtivo" costo contenuto, fu quasi automaticamente portato all'acquisto del Commodore64 dove in Italia si parlava, nel 1982, di circa 1.200.000 delle vecchie Lire (chiamalo "contenuto"!) ,avendo la possibilità così di dilettarsi in avvincenti sfide tra amici, familiari o anche con il computer stesso: calcio spettacolo, principesse da salvare, criminali da sgominare, invasori spaziali da abbattere, sono solo la punta dell'iceberg di ciò che il 64 (d'ora in poi lo chiameremo così, come vuole la tradizione!) è stato in grado di far 'girare' nei propri circuiti.
Passando alle caratteristiche audio e video, c'è da precisare che con il 64, è stato introdotto il concetto di chip 'custom', ossia dedicati esclusivamente per una determinata macchina, proprio come il C64; la grafica e il segnale video, era affidato al VIC II 6566, un piccolo processore ad 8 bit, funzionante alla frequenza di circa 7 MHZ, il quale sollevava il processore principale, il MOS 6510, funzionante a circa 1 MHZ, dall'onere di visualizzare grafici a colori e "sprite"(oggetti mobili "fluttuanti" sullo schermo) e con risoluzioni dello schermo a 320x200 in HiRes e 160x200 in multicolor.



1. Ecco la locandina del primordiale pacchetto 'office' per il C64: Word Processor, calcolatrice, rubrica telefonica e archiviatore files.

Da qui è intuibile che la grafica in multicolor risultava decisamente "blocchettosa" per i canoni attuali, per non parlare poi dei 'miseri' 16 colori a disposizione(credetemi...chi ha avuto la possibilità, sa che quei 'miseri' sedici colori, quando erano ben usati, facevano brillare le nostre pupille come assistere ad una magia

2. Altra locandina pubblicitaria del C64. In Italia è stato proprio grazie alla pubblicità che la Commodore ha invaso le nostre case, venti anni fa circa!





3. Il CBM 64 Executive, versione portatile del piccolo C64. Fortunatissima è la persona che lo possiede ancora oggi. E' un pezzo davvero raro!

Ausili grafici veramente innovativi per quei tempi; cominciamo a dire che il modo HiRes a 320x200, aveva il limite di non poter utilizzare più di due colori in un'area di 8x8 pixels, compromettendo la libertà d'uso dei colori sullo schermo, ma molto utile per quanto concerne l'uso di applicazioni particolari come grafici di funzioni o ad istogrammi, word processor, disegni tecnici, data-base e programmi musicali.
Ben diversa è invece la situazione nel modo multicolor il quale si suddivide in due 'sotto-modalità': 'blockmap' e 'bitmap'; la modalità *blockmap* prevede, in risoluzione di 160x200, l'utilizzo di quattro colori in un area di 4x8 pixels, di cui tre predefiniti e fissi ed uno variabile con possibilità però di indirizzare ogni singolo pixel con un colore differente tra quelli predisposti. Il limite di poter cambiare solo un colore dei quattro visualizzabili sullo schermo sta al fatto che (sorpresa! sorpresa!) il 64, riserva parte della memoria indirizzata al video per lo 'scrolling hardware'! Lo scrolling, per chi non lo sapesse, è quella funzione video che permette la traslazione dello schermo, utilissima per la realizzazione dei giochi tipo arcade, come per esempio un gioco sparatutto in 2D, in cui i fondali si muovono in continuazione verso una direzione definita, dando la sensazione di spostamento. Questa funzione fa intendere che il piccolo gioiello di casa Commodore, ha sempre avuto prerogative particolari per i videogiochi, ma le sue potenzialità non finiscono qui; la seconda modalità in multicolor, 'bitmap', abbatte le limitazioni di colore sopra descritte, in quanto l'area presa in considerazione dalla macchina, ossia sempre 4x8, permette di poter cambiare tre dei quattro colori indirizzabili in tale area, ma...ahimè, non da alcuna possibilità di utilizzare lo scrollingvideo(almeno in teoria! Vedremo in seguito perché!), ma molto utle per rappresentare disegni artistici abbastanza dettagliati. Ad affiancare il lavoro grafico per lo sviluppo di videogiochi, il VIC II del 64 dava la possibilità di rappresentare sullo schermo oggetti mobili chiamati 'sprites' i quali potevano muoversi indipendentemente sullo schermo senza essere vincolati dai fondali, davano la possibilità di creare grafici animati simili a quelli che si vedevano nei giochi da Bar di qualche tempo fa. Le 'sprite' del 64, però, non raggiungevano certo risoluzioni grafiche alte come i 'coin-op'(termine che useremo per indicare i giochi da Bar!), ma anch'essi potevano contare sulle modalità Hi Res di 24 x 21 pixels e in multicolor a 12 x 21 pixels, peraltro con le stesse limitazioni del modo grafico blockmap dello schermo, ossia quattro colori di cui uno variabile per ogni sprite e tre uguali per tutti.
Questo limite ha fatto lavorare non poco i programmatori di videogiochi, in quanto dovevano scegliere le giuste tonalità fisse di colori appropriate al colore variabile. Altro limite relativo proprio agli sprites, era rappresentato dal fatto di non poterne visualizzare sullo schermo più di 8 contemporaneamente, situazione altrettanto compromettente nella creazione di giochi molto movimentati, ma alcuni programmatori esperti e motivati hanno saputo superare la barriera degli 8 sprites generandone spesso addirittura 36! Questo espediente, che ha messo stupore persino tra i progettisti del C64, ignari di tutto, verrà illustrato nei prossimi numeri, in una rubrica dedicata alle risorse 'nascoste' degli 8-bit. Passando al reparto sonoro, possiamo dire che il chip custom SID 6581, è risultato il più evoluto tra i chip sonori mai montati su di un home computer; era molto simile ai più famosi 'minimoog', generatori di suoni con forme d'onda variabili, ma con la differenza di essere completamente programmabili. Rilasciava suoni su tre canali a nove ottave, incorporando quattro forme d'onda differenti; ma il successo del SID è dovuto alla totale programmazione dei filtri sonori basati sui quattro inviluppi attacco, decadimento, sostegno e rilascio, con i quali si era ingrado di generare quasi ogni tipo di strumento; purtroppo pero' mancava la forma d'onda quadra.
La qualità delle melodie generate dal SID è tale che se il 64 avesse posseduto più memoria, avrebbe fatto impallidire persino il PAULA del Commodore Amiga! Contrariamente a quanto si pensi, il successo del 64, non è dovuto esclusivamente all'hardware, ma in gran parte alla dedizione completa delle software-house e al supporto totale della Commodore, le quali, pur di aumentare la biblioteca software per questa macchine, pubblicizzandone la diffusione, molto spesso distribuivano software poco appetibile. Ma il pubblico videoludico casalingo, sapeva "accontentarsi" e, ad ogni modo,il livello di programmazione per il 64, raggiunse livelli davvero altissimi ed inaspettati agli inizi degli anni '90, regalando intense emozioni con una 'manciata' di pixels colorati, senza contare poi che con l'inserimento del C128(una versione evoluta del 64 con Basic e memoria avanzate), questa macchina ebbe un vero e proprio restyling, con una forma più 'areodinamica' di colore bianco riducendo per altro il numero di integrati utilizzati sulla motherboard, rendendo il Commodore64 il sistema videoludico casalingo più diffuso e longevo negli anni '80 - '90.

Re-BIT



4. Giocare al Calcio Spettacolo, non era mai stato così facile e divertente, anche con poche centinaia di pixels!



5.Le conversioni da 'coin-op' erano all'ornie del giorno. Ne è un esempio lampante il mitico "GHOST'N'GOBLINS".



6. IMPOSSIBLE MISSION 2! Uno dei plattform game più evoluti, mai realizzati sul C64. Tirate fuori il TOM CRUISE che c'è in voi!

SCHEDA TECNICA

CPU: MOS 6510 a 1MHZ in NTSC e 0.97MHZ in PAL.

VIDEO: VIC 6566/67/69, 16 colori di palette, 8 sprites, ris. 320x200 e 160x200.

AUDIO: SID 6581, 3 voci, 9 ottave, ADSR programmabile.

MEMORIA: 64 Kbytes RAM, 20 Kbytes ROM.

SITEMA OERATIVO: Commodore Basic V 2.0 con circa 38Kbytes liberi.

PERIFERICHE POSSIBILI: Floppy 5.25", reg. cassette, stampante, modem



7. Il restyling del Commodore 64, uscito verso la fine degli anni '80.

READY.

PILLOLE – Molto tempo fa, quando il linguaggio basic la faceva da padroni sugli 8 bit, vi era un metodo (decisamente errato) che molti adoperavano per stabilire la velocità di calcolo del computer: questi consisteva nel digitare la riga di comando BASIC "FOR T=1 TO 10000 : NEXT T".
Tale comando non faceva altro che attivare un 'ciclo di esecuzioze a vuoto'. A questo punto, più l'interprete Basic era complesso su di una macchina, più tempo si impiegava per terminare tale 'ciclo'. Niente di più sbagliato! Il linguaggio Basci non pregiudica assolutamente la potenza del calcolatore, ma può rendere laborioso lo sviluppo di software in questo ambiente; ed è proprio il caso del C64 in quanto i comandi Basic relativi soprattutto alla grafica e al suono erano affidati esclusivamente ai comandi 'PEEK' e 'POKE [loc. di memoria],[puntatore]',obbligando il programmatore a visionare di volta in volta la 'mappa di memoria' relativa ad una determinata funzione, ma che permetteva di interagire completamente con la macchina.





SEGA®
Master System

Il 20 ottobre del lontano 1985 la SEGA lanciava il suo SG-1000 Mark III in Giappone. Era il successore del Mark I e del Mark II e voleva essere l'alternativa al Nintendo NES.
Nel 1986 raggiunge l'America e nella seconda metà del 1987 anche l' Europa.
Nel "trasloco" dall' Asia all' Europa e all'America il gioiellino 8 bit Sega, ora chiamato Sega Master System, subisce un deciso restyling nella forma, ma mantiene identiche specifiche hardware.
Le differenze a livello estetico tra Sega Master System e Sega SG-1000 Mark III sono piuttosto evidenti: il Mark III è grigio molto chiaro con rifiniture nere, squadrato e con una forma piuttosto rettangolare, il Master System è nero con rifiniture rosse ed ha una forma quasi a "piramide schiacciata" con base e vertice rettangolari che gli conferiva un aspetto "spaziale".
Questa console poteva disporre sia di specifiche card, economiche ma dal basso contenuto di RAM, che di normali cartucce, più costose ma anche più capienti. Le cartucce si inseriscono nello slot posto sulla parte superiore della console mentre le card si inseriscono nell'apposita fessura posta nella zona frontale.
Quest' ultimo tipo di standard (le card), fu utilizzato pochissimo dalla casa giapponese e cadde in disuso per la limitata capacità di archivio dati.
Tecnicamente l'8 bit in questione è più potente del NES e di altri suoi avversari contemporanei, l'architettura interna poggia su un processore Zilog Z80 a 3.579545 mhz, un processore molto diffuso e condiviso con molti home computers come Amstrad CPC, MSX o Spectrum, benchè con differenti velocità di clock.
Per l'impianto grafico la SEGA scelse, invece, una strada più personale, partendo da un chipset Texas Instruments TMS9918 identico a quello di MSX e Colecovision per poi aggiungervi nuove modalità grafiche e nuovi registri. La nuova modalità grafica più importante è senz'altro lo scrolling via hardware con la possibilità di visualizzare 32 colori da una palette di 64.

L'impianto sonoro contava sul chip sonoro della Texas Instrument SN76489, un generatore di suoni ampiamente programmabile in grado di supportare fino a 4 canali. Nel 1987 Sega decise di migliorare l'impianto audio del Mark III e aggiunse quindi un ulteriore processore.

Questo processore aggiuntivo, da comprare a parte come espansione, è lo Yamaha OPLL fratello minore del ben più famoso OPL2 caratteristico delle Soundblaster. La versione per l'8-bit di casa SEGA era priva del supporto stereo e, a causa della rimozione di alcuni registri per contenere i costi di produzione, poteva riprodurre un solo suono personalizzato alla volta, utilizzando per gli altri canali gli strumenti già presenti in memoria. Quest' ultima modifica non fu mai realizzata per il Master System!
Nel 1985/86 questa console era in grado di generare immagini più colorate, definite e ricche di particolari delle console avversarie mentre il sonoro, senza il chip Yamaha, non era effettivamente nulla di rivoluzionario.

Negli anni successivi si sono susseguite diverse versioni del Sega Master System che comunque tenevano inalterate le specifiche tecniche.
Nel 1990 uscì il Sega Master System II, ovvero un restyling del prodotto che presenta dimensioni compatte e la privazione dello slot per game card e del pulsante reset; una rivisitazione all'insegna del risparmio.

Per il mercato brasiliano, dove il Master System ha fatto davvero un successone, fu prodotta una versione wireless "Super Compact" in grado di trasmettere il segnale tramite radiofrequenze e ancora più piccola e compatta per quanto riguarda la forma. Pochi sono a conoscenza del fatto che, in seguito al grande impatto sul mercato sudamericano, il Master System è TUTTORA (2008) in produzione e viene attualmente venduto sotto il nome di Master System 3, benché identico alla seconda versione a parte l'inclusione on-board di numerosi giochi, 115 nella versione più ricca.

Nelle varie edizioni della console è sempre stato presente almeno un gioco incluso nel bios, disponibile quando nessuna cartuccia era inserita. I giochi in questione sono **Snail Maze**, un gioco di labirinti estremamente semplice, **Alex Kidd in Miracle World**, un ottimo platform di discreto successo, **Hang-On** un gioco di corse motociclistiche e Safari Hunt, uno sparatutto progettato per essere utilizzato con la "pistola" a raggi infrarossi.
Questa fantastica macchina per videogiochi fu altresì arricchita di alcuni accessori come controller a 6 pulsanti (molto simile al controller per Mega Drive), light gun (Sega Light Phaser), autofire aggiuntivi (Sega Rapid Fire Unit), joiystick



Alex Kidd. L'amato beniamino del Master System.



Fantasy Zone. Colore e velocità: divertimento assicurato.

Sega MARK III, l'origine nipponica del Master System. Hardware identico ma slot di ingresso per le cartucce incompatibile.



LightPhaser e occhiali 3D erano accessori all'avanguardia che rendevano l'esperienza di gioco più realistca ed entusiasmante.



Tre classici di successo nelle tipiche confezioni Master System convertiti sulla console SEGA più amata dalle generazioni passate.







(the Sega control Stick), jopad con autofire incorporato (SG Commander), volanti/manubri (Sega Handle Controller), trackball (SegaSport Pad) e soprattutto, occhiali 3D (3D Glasses) da usare con giochi appositamente studiati. Il joypad standard (Sega Control Pad), invece, è dotato di soli due pulsanti, senza pulsante start e quindi la "pausa" dei giochi viene attivata tramite un tasto apposito posizionato sulla console.
Nonostante un concreto successo in Europa e in altri mercati minori, il Master System ha perso lo scontro con il Nintendo NES nella scena mondiale.
Ciò fu dovuto probabilmente a una distribuzione già capillare del NES e senz'altro anche ad una aggressiva strategia di mercato a suon di diritti operata da Nintendo che scoraggiava le terze parti a produrre software per la console SEGA. In ogni caso vista la produzione totale di console che si stima attorno alle 13 milioni di unità vendute in tutto il mondo, il risultato ottenuto dalla casa di Sonic e **Shinobi** non può essere considerato un fallimento (il NES vanta circa 49 milioni di unità vendute).
Di fatto il Sega Master System è la più famosa console "da casa" a 8-bit prodotta dalla SEGA.
In Italia venne distribuito da Giochi Preziosi la quale associò alla console Walter Zenga e Jerry Calà come testimonial.
Il Sega a 8 bit ha dato la vita a moltissimi capolavori nonché a titoli mediocri e giochi da lasciare sugli scaffali dei negozi. Soffermandoci sui giochi di classe vanno ricordati: **Alex Kidd in Miracle World**, **Alex Kidd in Shinoby World**, Sonic the Hedgehog **1** e **2**, Shinobi, **Out Run**, R-Type, Street of Rage, **Phantasy Star**, Golden Axe Warrior, Rastan, Super Monaco Grand Prix, Double Dragon, Golvellius, **Psycho Fox**, New Zeland Story, Bubble Bobble, Robocod, Ghouls 'n Ghost, Black Belt, **Bomber Raid**, Master of Darkness, Tennis Ace, Fantasy Zone 1 e 2, Ninja Gaiden, Micro Machine, Power Strike 1 e 2, i 4 capitoli della saga di Wonder Boy e le saghe di Mickey Mouse, Donald Duck, Asterix e molti altri titoli di classe.
Tra i giochi da evitare sono da mettere in evidenza: Back to the future 1 e 2, Running Battle, Strider 1 e 2, Ghost Busters, The Incredibile Crash Dummies, Alf (in ogni caso i gusti personali possono modificare qualunque classifica o parere).

Per finire lo speciale vorrei aggiungere alcune curiosità:
-I primi control pad venivano forniti con una piccola manopola da avvitare direttamente sulla croce direzionale, diventando piccoli stick.
-La pistola a raggi infrarossi era notoriamente "sfasata", lo sparo era visualizzato e "percepito" dal Master System un pochino più a destra del dovuto.
-Il tasto "reset" posto vicino al tasto "pause" sulla prima versione della console era davvero scomodo; mi è capitato di premere "reset" al posto di "pause" più di una volta. Sarà stato per la fretta, o per mia incuranza ma vi assicuro che mi sono incavolato non poco. Fortunatamente il Sega Master System 2 era sprovvisto del tasto reset.
-I primi modelli avevano un trasformatore più pesante e con un filo più lungo.
-Questa console Sega è davvero resistente. Il primo modello mi cadde dalla mani più volte, è stato usato per molte e molte ore e funziona ancora. I punti deboli stanno nelle connessioni; sia con le cartucce che con il cavo video e alimentazione. Per le connessioni con le cartucce e sufficiente tener puliti i connettori (sia cartuccia che console) con i prodotti specifici, per quanto riguarda i cavi video e alimentazione è sufficiente usarli con cura e non "forzarli" mai.
-Il Sega Control Stick oltre a non possedere delle ventose che lo avrebbero reso stabile è anche montato al contrario. Lo stick è a destra e i pulsanti a sinistra. Forse l'unico joystick veramente utile a un mancino, ma io lo ho sempre trovato scomodo, anche "girando" il Control Stick, il problema non si risolve perché il filo, che in questo caso passa dal sotto, da fastidio. Come se non bastasse, l'impugnatura posta in alto allo stick rotea su se stessa!!! Secondo me davvero una periferica mal riuscita.
-Molti giochi, soprattutto quelli realizzati tra l'87 e l'89 con qualche strascico nel 90, soffrono di un difetto chiamato flikerio o sfarfallio degli sprite (veloce sparizione e riapparizione degli sprite senza apparente motivo). Anche altri sistemi hanno sofferto di questo problema, ma vista l'alta frequenza della presenza di questa noia, posso dire che il flickerio, è un difetto "tipico" della prima parte della produzione di giochi per la console qui presa in esame.
-La TecToy che distribuisce il Sega Master System in brasile ha dato la luce ad alcuni giochi interessanti e disponibili solo per il mercato brasiliano; il più delle volte sono conversioni da Game Gear i più interessanti sono: Street Fighter 2, Sonic Blast e Fire and Ice.
-Sega volle rendere i formati Mark III e Master System incompatibili, quindi non è possibile utilizzare una cartuccia del Mark su Master System e viceversa.



Specifiche tecniche Generali:
-CPU: Zilog Z80, 3.546893 Mhz per la versione PAL e 3.579545 MHz per la versione NTSC;
-RAM: 8 kByte;
-ROM (integrata sulla piastra madre): 8KByte;
Video:
-VDP derivata dal Texas Instruments TMS9918;
-16kByte RAM;
-massimo 32 colori contemporaneamente da una palette di 64 (che potevano essere visualizzati tutti tramite "trucchi" software);
-risoluzione video selezionabile tra le 2 disponibili: 256x192 o 256x224 – la versione pal supporta anche 256 x 240;
-sprites: massimo 64 oggetti in movimento di grandezza 8x8 o 8x16 pixel;
-"effetti" hardware: scrolling orizzontale, verticale, diagonale e misto;
-caratteri 8x8 pixel, massimo 463;
Sonoro (PSG):
-Texas Instruments SN76489;
-4 canali mono, 3 generatori sonori a 4 ottave, 1 generatore di rumore bianco.



Il restyling del Master System che ridotto i costi di produzione con una linea accattivante. Da notare la mancanza del lettore card del vecchio modello.

RE.BIT
Retro - Gaming



Vi presentiamo i nostri angeli!!...

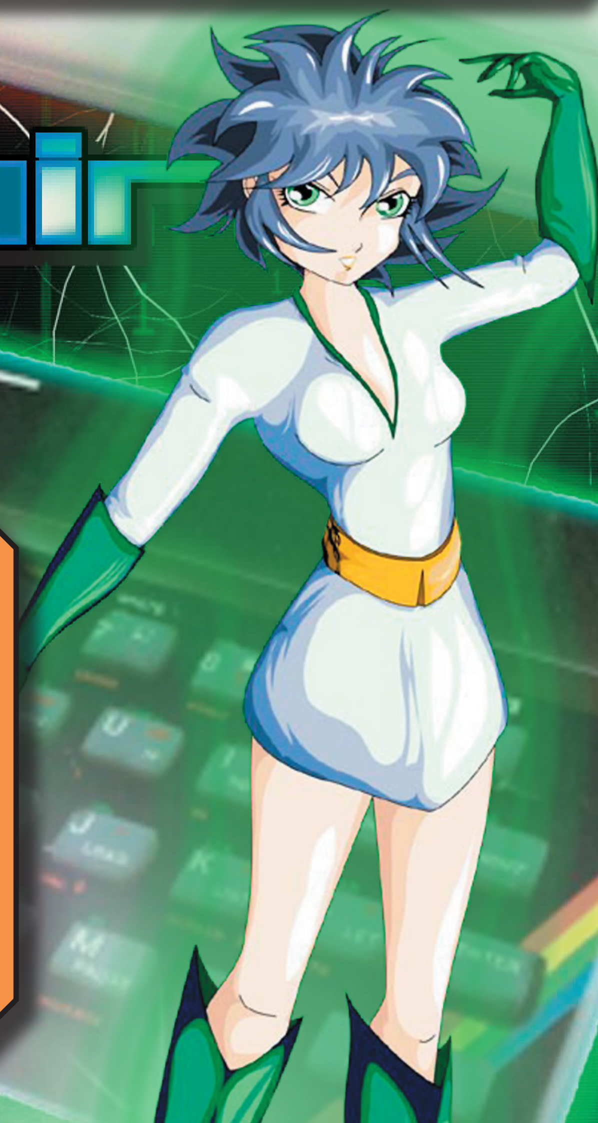
...coloro che porteranno alla ribalta un glorioso passato!!!

Commodore

Rabby

La nostra cara amica dai capelli rosso fuoco, sarà l'eroina di quell'esplosione ad 8 bit che è il Commodore 64, e tratterà accuratamente e personalmente le recensioni e le notizie riguardanti il piccolo 64, nonché i fratelli minori Commodore quali VIC 20, C16 e +4.
Lei crede fermamente che nessun titolo per il suo gioiello di casa Commodore sfrutti al meglio le sue possibilità e, nonostante siano passati molti anni, ancora oggi si potrebbe fare di più!

sinclair ZX Spectrum



Affascinante e misteriosa, la nostra bella Mary, detiene il reparto Sinclair, ridando vita, con le sue recensioni e "gossip", il piccolo Spectrum.
Adora i video games con la grafica ben definita e dai colori sobri, portando in gloria, quella scatoletta nera di tasti in gomma che conteneva uno Z80 e 48kRam.
Ha deciso di fare lotta serrata contro Rabby, sostenendo che il colore non è tutto, quando non c'è una buona definizione ed una giocabilità accetabile, preferendo un buona monocromia con scelte di colori appropriati.

Amstrad CPC

Biondissima e Americanissima, è giunta fin quì per salvare l'onore di quella sorpresa che fu negli anni '80/'90 chiamato CPC 464 e successivi...!
La dolce Susy, ama i giochi dove non ci sono limitazioni nell'uso dei colori, ed ha scelto di dedicarsi al materiale relativo al versatile CPC, il quale ha saputo sfruttare la famosa frase "tra i due litiganti(C64 & Speccy) il terzo gode", strabiliando la fine degli anni '80 con giochi dalla grafica molto colorata ed un po' edilizia.



MSX

NAMI

__D__al Giappone con furore, ci siamo visti sfiorati dallo sguardo suggestivo di questa splendida fanciulla del sol levante, che ha deciso di far capire quanto il popolo occidentale sia stato accecato dalla politica commerciale anti-nipponica, privando i maniaci del video ludico, di giochi dalla grafica del tutto singolare e dalla tendenza manga, cosa che al giorno d'oggi, invece, sembra essere molto più vicina al mondo occidentale.

Ma non preoccupatevi!

Ci penserà la nostra discendente dagli antichi samurai a ristabilire l'ordine delle cose diffondendo ciò che l'occidente e soprattutto i fanatici americani, hanno oscurato in tutti questi anni.

Nintendo

E' la cugina della pricipessa 'Peach', la fidanzata di 'Mario', che, al contrario della sua cuginetta tutta pudica, mostra una personalità più audace e smaliziata e... perdutamente innamorata di... - pensate forse Luigi oppure, peggio ancora, 'Wario'? NOO!!- ... DONKEY KONG !!(...gulp!!...) Il gigantesco scimmione che tempo fa', rapì sua cugina 'Peatch' per poi essere salvata dal 'noioso' Mario.
La fanciullina dalle tendenze fuori dai canoni, vuole decisamente mostrare tutti i lati nascosti al mondo occidentale delle consolles Nintendo e dire decisamente la sua!



Nina

Sonia

Ecco un'eroina delle 'cause perse'. Infatti la nostra Sonia, vuole affiancare la SEGA per quanto riguarda il divertimento video lusico casalingo, dove la casa nipponica è stata, in qualche modo, sempre sfortunata.
Ecco giungere, quindi, questa elettrizzante musa, per guidarci nel mondo SEGA, alla scoperta di ciò che è rimasto incompreso ancora oggi, permettendoci di apprezzare in pieno, titoli decisamente competitivo e mai giunti nel nostro paese ed un hardware sfruttato in pieno solo in rari casi, ma dal quale era possibile di tutto.

SEGA

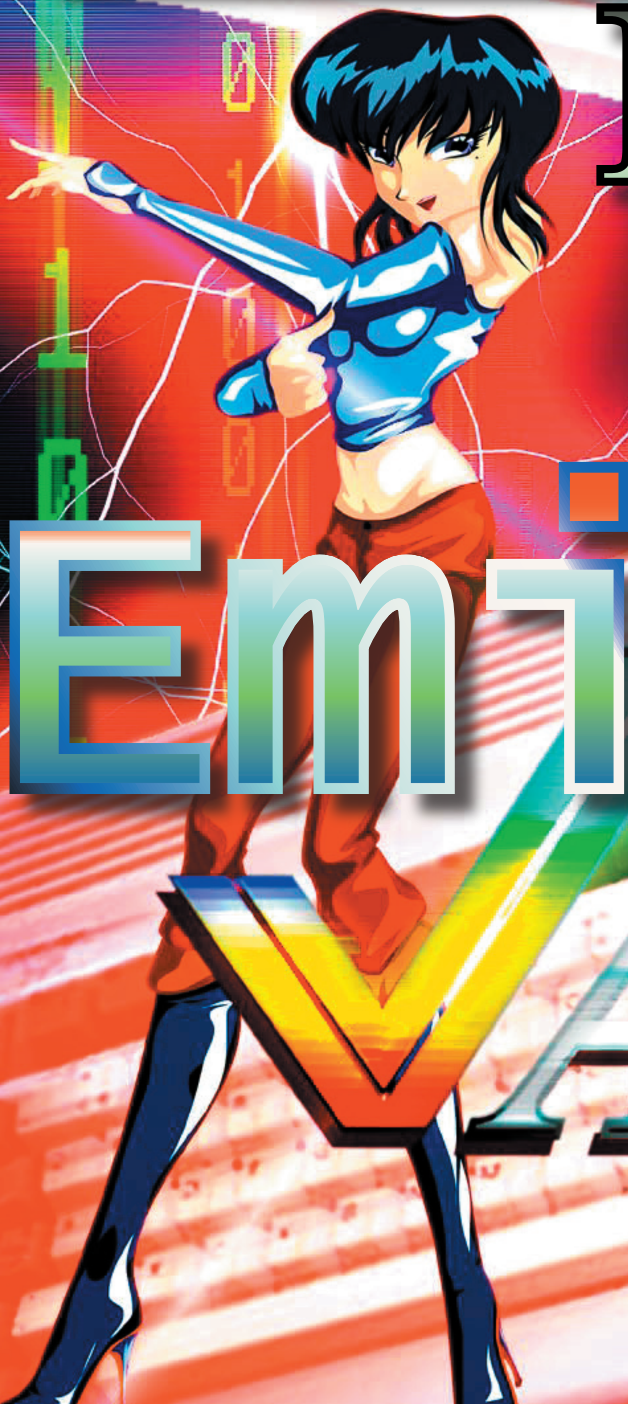
ATARI

Bhe! Una 'tipa' che si occuperà del reparto ATARI, non poteva che chiamarsi 'IRATA'...! Cosa centra???!? Provate a leggere il suo nome al contrario...capito adesso?!? Timida e dai capelli e occhi curiosamente verdi(forse è una parente di Lamù!), ha perso la testa particolarmente per i sistemi ST, ma dedicherà il suo tempo anche ai sistemi minori come i 'VCS' e occasionalmente gli XL e XS (non sono delle taglie, si chiamano proprio così!).

Vi cullerà con tante belle storielle!



IRATA



Emi

Scatenatissima, la nostra EMI, è un'appassionata Commodore, ma ha voluto lasciare i piccoli 8-bit alla sua amica Rabby, per potersi godere a pieno tutta la potenza che l'AMIGA era in grado di offire per quei tempi. 4096 colori e 4 voci stereo sembrano caratteristiche di un cellulare MMS, ma negli anni '90 vederli su televisore di casa propria era un vero e proprio lusso, considerando poi i vertiginosi prezzi dei PC di allora e la scarsità di giochi per questi ultimi. Amighisti di tutto il mondo, non preoccupatevi! Questa 'bestia di bit in calore' rende felici ancora tante pupille!

Amiga

NEON

Infine, ma non ultima, abbiamo questa fanciulla che in realtà non lo è!

E' NEON-B01, un androide dalle sembianze umane, costruito dalla CYTRONICS Co., la cui intelligenza artificiale ha, per qualche misterioso motivo, simpatizzato fortemente per questa consolle della SNK chiamata Neo-Geo, caratterizzata da una potenza hardware tale da essere utilizzata persino nelle sale giochi come coin-op.

Sarà lei la testimonial di questa macchina, la cui produzione di giochi è giunta fino al 2003!!!

Davvero niente male per una consolle di 'vecchia generazione'!

NEO GEO

SNK

->READY.
LOADING...
...sistema di valutazione.

PRESENTAZIONE 100%
Valuta la confezione, i manuali, l'illustrazione grafica e sonora, le opzioni, i multicaricamenti ed eventuali gadget.

GRAFICA 100%
E' il giudizio attribuito alla grafica del gioco, la definizione dei fondali e degli sprites, nonché l'uso dei colori, la fluidità d'azione e le collisioni fra i vari oggetti sullo schermo.
Tale valutazione tiene in considerazioni i limiti della macchina su cui il titolo è stato testato.

SONORO 100%
Qui ovviamente si valuta il comparto audio tra cui colonna sonora ed effetti sonori e il giusto sfruttamento dei vari chip sonori, ovviamente la valutazione è proporzionata alle capacità sonore della macchina.

APPETIBILITA' 100%
E' il primo impatto con il titolo testato dopo i primi minuti di gioco, considerando il genere del gioco ed il relativo interesse nonché le aspettative del giocatore.
Nel caso di una conversione da coin-op le aspettative sono legate anche alla fama del titolo in questione.

Longevità 100%
E' l'interesse prolungato nel tempo che un titolo trasmette al giocatore e lo induce a terminarlo fino in fondo e la voglia di ricominciare una volta terminato.

Globale 100%
Il giudizio finale, considera un titolo nel complesso, NON E' LA MEDIA DELLE VALUTAZIONI PRECEDENTI, ma le considerazioni sommarie giustificando o meno un eventuale acquisto o comunque l'impegno dato nel ricercare un titolo tra le infinite "retrovie" del RETROGAMING.

FATTORE CONVERSIONE 100% (opzionale)
Nel caso in cui il gioco testato sia una conversione da "coin-op", il valore in questione esprime un giudizio in rapporto a quanto sia stato riportato dell'originale sulla versione domestica.

Questo riquadro a sinistra sara' usato per riportare i valori in percentuale delle singole caratteristiche che compongono il gioco testato.
Le valutazioni vengono assegnate in base alle caratteristiche delle singole macchine tenedo conto delle loro potenzialita' e dei loro limiti e se il titolo in questione sfrutta bene o meno la macchina al fine di consigliare o meno un eventuale acquisto o quanto meno l'impegno di reperire tale software.



La grafica di questo box, e' molto ben fatta dando la sensazione di usare un interfaccia particolare, reappresentando un classico display a cristalli liquidi e un lettore floppy in funzione.
Addirittura sono simulati due monitor a fosfori verdi per la spiegazione dei commenti sulle recensioni.
Il piccolo box in alto a sinistra contiene l'immagine del personaggio assegnato ad una determinata macchina e dalla sua espressione e colore di sfondo si capira' immediatamente un giudizio positivo o negativo.

Il riquadro a destra stabilisce il commento del redattore, solitamente imparziale, ma sempre riferito all'effettivo sfruttamento di tutte le risorse hardware della macchina considerata.
Tale commento valuta con obbiettivita' se il possessore di quella consolle o di quel home computer, sara' o meno soddisfatto del titolo recensito e lo spingera' a dedicare 'sforzi' umani nel cercare di reperire un titolo dal mondo del 'RETROGAMING'.

NOME: **Marcello**
COGNOME: **Borrelli (detto: MORGAN!!!)**

Descrizione: Tutto nasce dalla prima console avuta,il famoso Nes della Nintendo,a quell'epoca era un sogno per tutti i bambini possederne uno.Appassionato di tutto ciò che è videogames, si ritiene uno dei più grandi collezionisti di console e giochi, predilige in primis il mondo dell'8 bit, mentre al secondo posto l'amore si trasforma in 16 bit. Maniaco del marchio Nintendo e del marchio Sega,le sue console preferite sono il Nes, il Sega Master System ed il Sega Mega Drive, ma la console per eccellenza che gli ha rubato il cuore, rimarrà per sempre il Super Nintendo. Ama i giochi Platform e gli Arcade, il suo sogno è costruirsi un mini (si fa per dire) museo per poter esporre tutte le perle videoludiche da lui possedute.

Gioco Preferito: **Donkey Kong Country**



I REDATTORI



NOME: Francesco
COGNOME: Ugga (non è sardo, è austriaco, per intenderci e nulla contro i sardi!)

DESCRIZIONE: L' MSX nel cuore e un C=64 per pudore!
Ha scoperto i sistemi MSX nella sua adolescenza e sono stati la sua eterna passione, ma ha dovuto procurarsi anche un C64 per mantenere il suo 'pudore videoludico' agli occhi dei suoi coetanei, mantenendo dentro di se l'orgoglio di un 'MSXiano'!
Ama la natura ed è un ambientalista omologato (scopriremo in seguito il perché!)!
Non sopporta molto i giochi 3D moderni a meno che non facciano esplicitamente riferimento a famosi animé manga o siano simulatori di guida.
"BIBLIOTECA UMANA" di tutti i computers e consolles a 8-bit compresi AMIGA e ATARI-ST (anche se questi sono 16 bit!).
Ha una passione sfrenata per shoot'em'up e plattform-games, oltre che a quella di giocare dannatamente a bowling.

Gioco preferito: Gradius 2 per MSX1.

Ecco i nostri cavalieri senza macchia e senza paura, che con il loro coraggio, intraprenderanno un viaggio fantastico, indietro nel tempo, verso un' epoca storica dei videogiochi, riportando ai giorni nostri tutte quelle emozioni ormai assopite e soffocate dalle mirabolanti evoluzioni della grafica 3D, ma che ad oggi potranno regalare intense avventure riproponendo il concetto grafico 'niente per scontato', lasciando il gusto della sorpresa!

OFF ON

FLASH MEMORY CARD



International Karate



Sviluppatore:
SYSTEM 3
Genere:
PICCHIADURO
Piattaforma testata:
Commodore 64

Da due mesi circa, mi sono fidanzato con Megan, una modella tuttofare(in che senso?!?NDMary.) di medio livello, la quale attualmente pare sia stata ingaggiata per fare della pubblicità a qualche compagnia telefonica di cui non ricordo il nome. Comunque la ragazza è decisamente molto bella, e farebbe gola a molti, ma io sono molto tranquillo, data la mia altolocata posizione economica dovuta alla sempre mia piccola impresuccia multinazionale di auto sportive.
Recentemente, però, la bambina ha avuto l'incarico di girare alcuni spot pubblicitari in svariate parti del mondo, con conseguente pericolo che me la soffino via(sei sicuro che non te l'abbiano già soffiata?-ND Nami). Fortunatamente posso disporre di un cospicuo numero di "gorillas" pronti a difendere la prorompente Megan per conto mio.
Detti gorillas, sono stati addestrati personalmente dal sottoscritto, cercando di immettere nei loro piccoli cervelli, rudimenti dell'antico culto del karate. Come potrete ben capire, non capita tutti i giorni un maestro di arti marziali che ti paga per apprendere ed eseguire ciò che hai appreso, quindi posso rilassarmi e concentrarmi sul prossimo contratto miliardario con una nota casa di pneumatici.
Ma mentre mi apprestavo a controfirmare scartoffie varie contenenti molti zeri, una telefonata da parte di una mia spia, mi informava che alcune guardie del corpo hanno deciso di fare festa con la mia ragazza. Su tutte le furie mi dirigo in Australia, prima tappa di Megan, nel cercare di liberarla, ma scopro con stupore che quella tr..a mi stava aspettando di proposito, proponendomi una sfida. Essendo ogni giorno circondata da quelle catene montuose di muscoli delle guardie, la bbambina faceva pensieri sempre più intraprendenti, ma per rispetto nei miei riguardi, mi propone di sfidare in duello di arti marziali ognuno dei gorillas in più parti del mondo e in prove di forza come spaccare pile di mattoni o evitare lance e coltelli lanciati a distanza.
La prova, sinceramente, stimola il mio spirito combattivo, ma se riuscirò a vincere, giuro che dichiarerò Megan ufficialmente mia schiava, senza possibilità di riscatto.
A NOI TUTTI....!!!!
Re.BIT

PRESENTAZIONE 50%
Discreta illustrazione sulla confezione e caricamento da cassetta non troppo lungo. Opzione per uno o due giocatori.

GRAFICA 83%
Bei fondali e personaggi ben definiti. Animazioni fluide e convincenti. Si potevano usare più colori ma quelli che ci sono fanno il loro dovere.

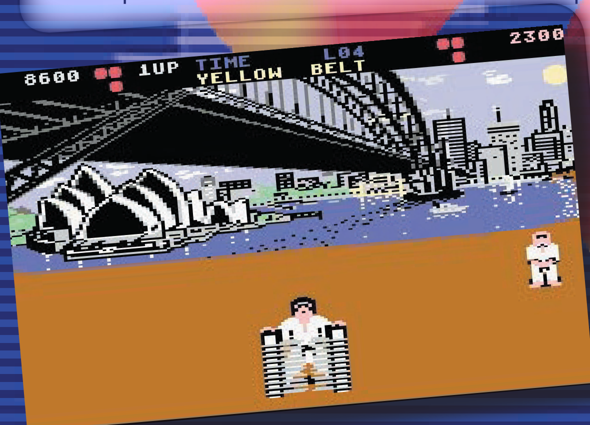
SONORO 81%
La colonna sonora è lunga e carina, ma non eccelsa, mentre gli effetti sonori sono ben campionati.

APPETIBILITA' 92%
Disputare incontri di karate in giro per il mondo è eccitante.

LONGEVITA' 90%
Se vi piace il genere, lo continuerete fino a fare il giro del mondo.

GLOBALE 88%
Un prodotto senza dubbio ben riuscito che saprà affascinarvi con il suo sapor medio orientale(ma non era il titolo di una canzone?). TROVATELO!







E' passato molto tempo da quando giocai per la prima volta a IK, ma vi posso garantire che nonostante la grafica un po' spartana, questo picchiaduro sa prenderti che è una meraviglia.
Ci sono un sacco di mosse e un sistema di controllo di facile apprendimento. Le animazioni dei karateka sono fluide e ben disegnate, mentre per i fondali ci sono buone rappresentazioni delle più famose città del mondo con un buon uso dei colori.
Non è ben chiaro il motivo per il quale sia stata usata la modalità multicolor per scrolling e non quella in bitmap a 16 colori, visto che non c'è alcuno scroll dello schermo.
Le musiche, o meglio, "l'unica colonna sonora" è stata composta da Rob Hubbard, un famoso musicista nel campo dei videogames, e riesce a trasmettere la sensazione e l'atmosfera orientale. Ottimi anche gli effetti sonori, peraltro campionati e ben azzeccati.
Gli inizi, forse, vi potranno scoraggiare, ma una volta apprese le tecniche più micidiali, farete a pezzi qualsiasi avversario.
Se vi capita fra le mani, non lascatevelo scappare.

Sviluppatore:
IREM CO./ELETTRIC DREAM
Genere:
SHOOT'EM'UP ORIZZONTALE
Piattaforme testate:
ZX Spectrum 48k
Amstrad CPC 464

Lo "shoot'em'up" più amato nel mondo videoludico, ma anche il più conosciuto, ha trovato 'ospitalità' ovunque...
... testiamo queste due conversioni!!

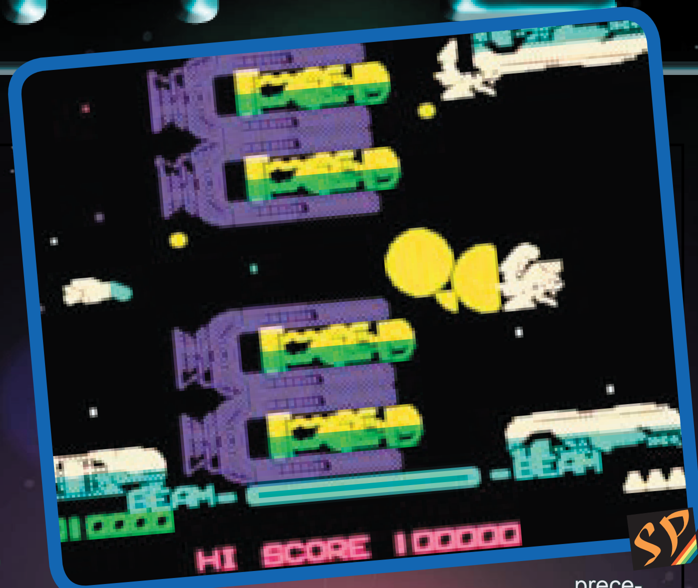


E' MECCANICO...
.....E' BIOLOGICO....
.......E'.................

R-TYPE

Questa mattina ho fatto molto tardi, dopo la baldoria di ieri sera in compagnia dei miei amici cadetti. Ah! Di menticavo di dirvi che sono uno dei migliori cadetti piloti dell'accademia militare piloti della Galassia Quasar; come dicevo questa mattina ho fatto molto tardi, rischiando di non arrivare in tempo alle lezioni, rovinando così la mia media accademica, quindi, indossata la divisa, mi accingo di corsa a prendere lo StarBus delle 7.00, il quale conduce i cadetti tutte le mattine dagli alloggi all'Istituto stesso, ma con disperazione mi accorgo di averlo perso.
Con un lampo di genio mi ricordo di dover andare a ritirare la mia R-9 all'officina della scuola in riparazione e che mi avrebbe permesso di arrivare in tempo evitando anche le fermate dello StarBus; recatomi in officina, l'ingegnere meccanico mi illustra le riparazioni effettuate nonché le modifiche apportate al sistema di volo ed all'armamento...!
- Un momento....! La mia R-9 non ha alcun armamento, cosa diavolo avrà combinato quel depravato maniaco ingeneristico alla mia "bambina"!?.
Non avendo tempo per le discussioni mi appresto a prendere il volo, ma appena inserisco il pilota automatico con i nuovi percorsi inseriti da quel pazzo di un meccanico, la mia "bimba" schizza immediatamente alla velocità prossima alla luce (e dire che non andava oltre mach 3!) facendomi ritrovare però in una zona industriale custodita dai militari, i quali, vendendosi invaso il loro spazio aereo, ordinano l'abbattimento del mio "umile" mezzo di trasporto. Inutile perdere tempo a spiegare le ragioni della mia presenza, ma avevo solo una possibilità: il pazzo ingegnere, come mi aveva messo nei guai, così poteva tirarmi fuori, utilizzando le armi da lui installate; altro che simulazioni in accademia, qui c'è da divertirsi ed anche parecchio.
Faccio subito fuori caccia e robo-druidi ma...., il mio armamento ha un limite è predisposto all'aumento di potenza di fuoco solo raccogliendo le megacharge dai bio-druidi capitati a caso, quindi la faccenda si fa più complicata del previsto ma basta raccogliere quelle giuste e non dovrò temere neanche... GULP! ...Ehm! dicevo non dovrei temere neanche i Bio-Mega-Beast come quello che mi si sta parando davanti con una coda a frusta da paura che protegge la vera bestia che controlla quell'ammasso di ferraglia rossa, e allora beccati un paio dei miei Mega-Beam, brutto aborto di un alieno!
La mia avventura prosegue in uno strano posto che ha le sembianze di un cimitero organico, dove tutto sembra tranquillo, forse anche troppo...! Ed infatti ecco sbucare un specia di granchio gigante che sguazza da una parte all'altra del cimitero, ma con il mio cannone balkan attivato precedentemente li distruggo in un colpo solo, ma... ...che succede?! Ce ne sono tantissimi! Fuoco a volontà(ma guarda che mi tocca fare di prima mattina per andare a scuola!). Tutto questo non mi sarebbe mai successo se quello schizzato di un ingegnere non si

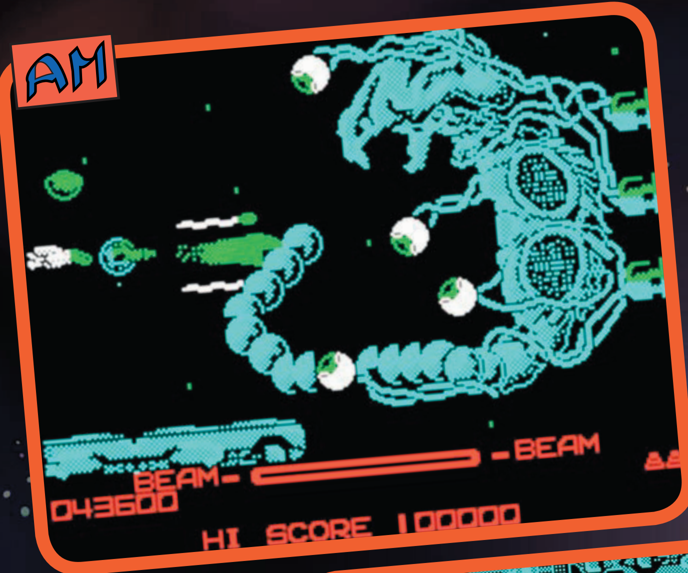








fosse divertito a fare i suoi sperimentucci sulla mia "docile bambina" , ma se riesco ad uscire da qui lo sistemo per le feste! E quello cos'è? Porca mi seria! Un vero e proprio nido di qualcosa di mostruosamente mostruoso(scusate il gioco di parole ! NDR.), da cui entra ed esce... un crostaceo di mare formato bibblico!! Fortunatamente riesco ad individuare subito il suo punto debole colpendolo più volte con il sempre fido Mega-Beam, e gridando "TIE"!!! Sotto un altro..!" ...!!!!!!!...Non l'avessi mai detto! Una mastodontica astrovane madre tutta per me (nel senso che l'hanno inviata per distruggermi. Chiaro, no?). Ma che ci avranno 'sti militari da queste parti, un deposito pieno di cloni di Megan Gale??? Comunque, non so come, riesco ad abbattere questa ed altri Mega-Beast successivi, ritardando sempre di più alle lezioni, ma quando arriverò in aula, ne avrò di cose da raccontare, sperando che qualcuno mi creda e soprattutto di non attivare più quel dannato pilota automatico, che mi ha fatto precipitare il cuore nei calzini! Però, è sempre grazie all'ingegnere se sono tutto intero; non so se ammazzarlo o ringraziarlo.









Re.BIT

......considerazioni



La versione "Speccy" è abbastanza accattivante, presentando una vasta area di gioco ed una giocabilità molto buona(considerando i limiti della macchiana). Si direbbe che il piccolo ZX di casa Sinclair sia stato portato quasi al limite dei suoi mitici 48K, con straordinaria sorpresa della mitica rotazione della cintura di cannoni del primo livello (cosa che non è stata riportata nella versione C64! Beccatevi questa sessantaquattristi!).
L'azione di gioco è abbastanza fluida e dinamica, facendo rivivere quasi in pieno il coin-op; l'unica nota stonata (e non solo nella grafica!), è l'uso improprio dei colori in alcuni tratti dei fondali, dando meno la sensazione di profondità (seee! Adesso con lo Spectrum si parla anche di profondità grafica. Fatti un giro a Lourdes! - NDRabby)
Per il sonoro...beh! Accontentatevi! Anche con uno SP 128K o +2/+3 non cambia niente!(daltronde voi spectrumiani non avete il SID del C64! Eh! Eh!Beccatevi questa!)

Nel complesso rimane un'ottima conversione che ricorda molto bene il coin-op: se siete appassionati dello Spectrum e di R-Type, questo è un cimelio obbligatorio!

GIUDIZIO SPECTRUM

PRESENTAZIONE 80%
Caricamenti un po' lunghi per la versione nastro, mentre velocissimo il disco.Ottima schermata di avvio. Molte opzioni per i controlli.

GRAFICA 89%
Molto ben definita, curioso uso dei colori ma veloce e molto fluida, rendendo l'azione di gioco veramente dinamica.

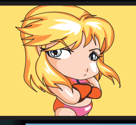
SONORO 40%
Ehm!... il sonoro, ...si certo,...mah!NON ASPETTATEVI IL COIN-OP!!!!

APPETIBILITA' 93%
WOW! - R-TYPE SU SPECTRUM!!!VENITE CHE VI BIOBLASTO TUTTI!!!!!!!

LONGEVITA' 89%
Se siete fans del coin-op, vi incaparbierete nel finire tutti gli otto livalli.

GLOBALE 80%
Tralsciando la grafica meno colorata, questa versione segue fedelmente l'azione di gioco e la giocabilità del coin-op.

FATTORE CONVERSIONE 80%
Tralasciando la colorazione insolita ed un azione di gioco veloce ma non certamente fluida come il coin-op considerando i limiti dello ZX, gli elementi ci sono tutti e fedelmente rispecchia l'originale.



L'Amstrad, si sa, ha i sui pregi(pochi) e i suoi difetti(tanti!), per quel che riguarda il reparto grafico(anche quello sonoro!). Questa versione di R-Type è sostanzialmente una conversione da Spectrum, con un uso potenzialmente più sobrio(forse) delle cromie, optando per l'alta risoluzione in quattro colori, evitando, si, il color clash(anche se nello spectrum e poco evidente) ma rallentando leggermente questa conversione. Comunque l'azione di gioco è sufficientemente buona, rallentando sensibilmente durante gli affollamenti, ma rimanendo in ogni caso una buona conversione che ha accontentato gli storici possessori del CPC.

Per quanto concerne in sonoro, è ancora meno dello Speccy, limitandosi ai più elementari effetti sonori, e dire che le potenzialità non gli mancano.

Nel Complesso vale la pena darsi da fare per procurarselo, inoltre i multicaricamenti da disco (sempre ke abbiate un disk drive!) sono sempre ultraveloci e garantisce qualche ora di divertimento: buon blastaggio a tutti!

GIUDIZIO AMSTRAD

PRESENTAZIONE 80%
VEDI SPECTRUM(lasciate perdere la versione cassetta!E' lentissima!!!)

GRAFICA 75%
Leggermente più lenta dello Spectrum, ma totale assenza del color-clash. Peccato per la scelta di quattro colori in alta risoluzione!

SONORO 33%
E con questo voto vi ho graziato!

APPETIBILITA' 93%
WOW! - R-TYPE SU AMSTRAD!!!VENITE CHE VI BIOBLASTO TUTTI!!!!!!

LONGEVITA' 80%
Se resistete alla scelta infelice dei colori sarete tentati di finirlo.

GLOBALE 72%
La quasi totale conversione dallo ZX, lo ha reso più lento, ma lasciando un buon margine di giocabilità.Per molti, ma non per tutti!!

FATTORE CONVERSIONE 80%
Ance se leggermente più lenta della versione Spectrum anche qui vi sono tutti gli elementi del coin-op originale e quindi merita lo stesso voto del cugino Sinclair.

Operation WOLF

Sviluppatore:
TAITO/OCEAN
Genere:
SPARATUTTO IN SOGGETTIVA
Piattaforme testate:
Amstrad CPC 464

1. L'uomo che non deve chiedere ... MAI!!



2. Questo è quanto ci aspetta!

L'orgoglio degli americani non ha limite, soprattutto per quella "piccola scaramuccia" persa in Vietnam, tanto che hanno sfornato svariati films di eroici combattenti a cui veniva dato l'ingrato compito di rimettere in sesto le stelle e le strisce della bandiera americana(vedi Rambo 1, 2 e 3, Apocalypse Now, Pearl Harbour, ecc.) e mostrando la loro superiorità in campo militare.
I piccoli Giapponesi sono di animo forse più generoso, ed hanno pensato di dare ai loro vicini di Oceano una singolare possibiltà di rifarsi senza alcun spargimento di sangue, presentando sul mercato videoludico, un titolo abbastanza originale, chiamato Operation Wolf.
La trama è molto semplice: siamo stati scelti dal nostro Quartier Generale, per infiltrarci nei campi di concentra mento siti a Sud della Korea con lo scopo di portare in salvo prigionieri di guerra americani e di ricondurli in patria con un aereoplano che ci attende alla fine di ben sei tragitti.
Si, avete capito bene dovete superare sei basi militari koreane!
Durante la missione, però, per qualche "asburgico" motivo fate scattare l'allarme, ed immediatamente vi si piomba addosso l'intera guarnigione puntando i loro fidi giocattolini verso di voi con l'obbiettivo di bucarvi come un formaggio svizzero. Fortunatamente siamo equipaggiati con giubbotto antiproiettile, granate e un mega mitragliatore che farebbe invidia a Rambo. Iniziata l'incursione ci ritroveremo d'avanti addirittura elicotteri militari e carri blindati che non risparmieranno di certo nel regalarci i loro "confettoni" di piombo, ma basta lanciare qualche granata e vedremo saltare in mille pezzi sia elicotteri che carri.
Passato il primo campo di concentramento per raggiungere quello successivo, dovremo passare per la giungla, ma anche lì, ci attendono cecchini e motovedette armate che navigano il fiume che separa la seconda zona.
Curiosamente ci accorgiamo che di tanto in tanto sbuca qualche pollo bello ruspante e che fa veramente gola, soprattutto per il fattore salute, quindi basta fargli un buco con il piombo e potremo deliziarci con un bel pollo crudo, fa molto bene soprattutto per quanto concerne il rischio salmonella!
Il coin-op è stato il padre degli attuali titoli di guerra con lightphaser come Virtua Cop o The House of the Dead; ovviamente non disponeva della strabiliante e veloce grafica 3D, ma sapeva attirare anche i meno affezionati a questo genere, tanto che software house come la OCEAN hanno dato il meglio di sé, per cercare di riproporre quell'atmosfera e azione di gioco veloce e dinamica. Inconveniente più scontato era l'assenza della gestione di una pistola ad infrarossi, nonostante, all'epoca erano in commercio diversi modelli per diversi computers o console, ma non tutte le macchine ad 8 bit supportavano tale periferica; quindi si optò, ove possibile, al mouse, facilitando l'azione di gioco gestendo il puntatore con mirino nella posizione desi-



3. TI BECCO, TI BECCO!!!!......OOOHHHH!!! SE TI BECCO!!!!



5. Quel giubetto antiproiettile non ti salverà!!!!

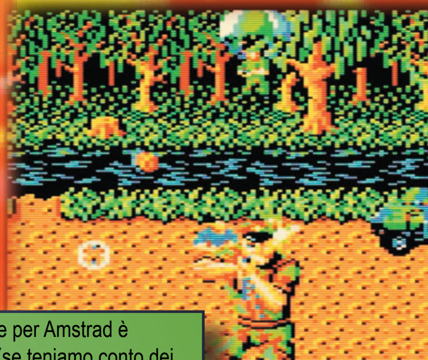


4. Te l'avevo detto che ti beccavo!!!!

derata. Non tutti i computers, pero, proponevano questa soluzione, ed è il caso proprio di questa conversione per Amstrad CPC.
In conclusione se siete fans di questo titolo, potete sempre riviverlo in pieno con il coin-op(c'è ancora in giro qualche pezzo raro!), ma non mi stancherò mai di ribadire che, se siete appassionati o affascinati dal mondo ormai passato degli 8 bit e siete fantomatici possessori di un Amstrad CPC, dovete provare a caricare questa versione e giudicare il risultato ottenuto con soli 64K.



6. Certo che devo essere davvero amato!



1. L'uomo che non deve chiedere ... MAI!!

PRESENTAZIONE 80%
Bella schermata di avvio, interfaccia semplice e intuitiva, caricamenti da disco ultraveloci mentre per la cassetta andate a prendervi un caffè!
GRAFICA 95%
Per certi versi un po blocchettosa, ma coloratissima e veloce, molto fluido lo scrolling e personaggi ben rappresentati. Colori saggiamente appropriati.
I programmatori della OCEAN hanno fatto un capolavoro.
SONORO 71%
Musichette nella norma, effetti sonori un po blandi, ma fanno il loro dovere.
APPETIBILITA' 98%
La conversione per 8 bit, meglio riuscita di questo coin-op. Ti prende subito.
LONGEVITA' 92%
La mancanza della pistola ad infrarossi o del mouse si fa sentire, ma basta farci un po' la mano con il joystick e vi divertirete alla grande.
GLOBALE 96%
Con questo punteggio si becca una bella medaglia d'oro, alla faccia di tutti noi possessori di PC.
FATTORE CONVERSIONE 90%
Questa versione avrebbe potuto avere un fattore conversione anche del 100% ma nonostante la grafica di alta qualità qualche elemento è stato omesso o addiritura modificato come la mancanta possibilità di rompere le finestre col nostro mitra e alcuni soldati sono stati leggermente modificati. Ma nel complesso diverte come il coin-op.



WOW! La conversione per Amstrad è davvero straordinaria(se teniamo conto dei limiti della macchina), me la sono caricata proprio volentieri! Infatti l'azione del gioco è fluidissima e veloce(forse un po' troppo!), la grafica è coloratissima e senza eccedere nel contrasto, i personaggi son ben rappresentati con movimenti convincenti. Lo scrolling è davvero ben fatto con una fluidità al di fuori dallo standard del piccolo CPC, considerando che non si nota alcun rallentamento nei momenti più "caldi" e affollati.

E' utilizzabile sia il Joystik che la tastiera ridefinendo opportunamente i tasti e la risposta dei controlli è molto buona, manca però il controllo del mouse (che nella versione del C64 è optabile) o di una pistola infrarossi (che nel Sega Master System aiuta moooooolto!!). Vivamente consigliata la versione su disco visto che i multicaricamenti in cassetta sono lunghissimi da farvi addormentare, specialmente se siete operatori esigenti di PC e non siete più abituati alle lunghe attese del vostro bello e rispolverato Amstrad.
Il sonoro è la parte meno eccelsa, data la riserva della maggior parte di memoria alla grafica, ma senza andare nello scarso, con motivetti dal coin-op convertiti in maniera orecchiabile e nella norma, appropiati effetti sonori, ma l'esecusione sonora non sembra molto bene sincronizzata con l'esecuzione del gioco.

Ovviamene mi rivolgo agli appassionati di 'retro-gaming' e soprattutto di 8 bit come l'Amstrad, ma questa versione è da avere assolutamente e stando alle mie indagini e voci di corridoio, sembra la migliore conversione da coin-op in assoluto(persino migliore dei 16 bit come Amiga e ST!). Procuratevela assolutamente!

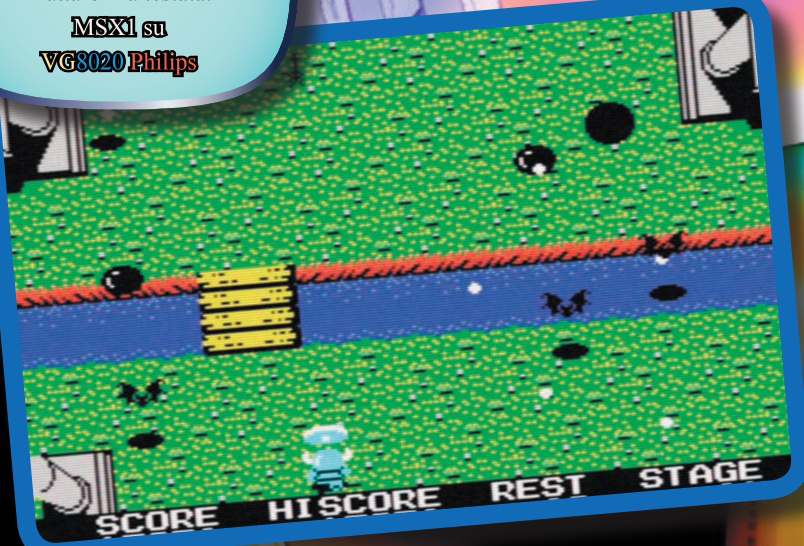
8. In questi posti la frutta costa veramente poco....E CI CREDO!!!!



Konami KNIGHTMARE 魔城伝説 MSX

Sviluppatore:
KONAMI
Genere:
SHOOT'EM'UP
Piattaforma testata:
MSX1 su
VG8020 Philips

... unione PERFETTA!!!



1. Anche i pipistrelli giocano a palla!

Questa mattina, mia madre si è svegliata molto presto, cominciando di buon'ora, a preparare non so che intruglio per la suocera(mia nonna per intenderci), spacciandolo per il pranzo!

A cose fatte la vedo poggiare sul davanzale della finestra il pentolone con dentro quella puzzolente brodaglia che dovrebbe essere la minestra; anche mio padre era uscito presto di casa, incaricato da mia madre di procurarsi una pelle d'orso bruno, mandandolo a caccia sul monte Nero...mattina piuttosto insolita! Trastullandomi in casa con i miei giochi preferiti, un arco e frecce ed un elmo da vichingo, noto degli strani papiri, con su rappresentati delle terre di colore giallo e con uno sconfinato lago ed una grossa barca di bronzo di colore bianco con tanta gente sopra vestita in modo strano; ma la cosa più strana è che quei papiri non sembravano affatto papiri ma un qualcosa di più liscio e luccicante...mah!

Comunque, quando lo schi...ehm! la minestrina per la mia cara nonna era raffreddata al punto giusto, sento la melodica voce starnazzante della mia mammina che mi chiamava: -"mi raccomando ATTILA...porta quest'ottima minestra alla tua cara nonnina, ed assicurati che la mangi tutta, che le fa moooolto bene e...un'ultima cosa..." disse con voce suadente, "al ritorno raggiungi tuo padre seguendo il sentiero per il Monte Nero...In bocca al lupo, bambino mio!"

La cosa non è che mi convinceva parecchio, anche per il fatto che vedevo mia madre uscire di casa con due grosse borse ed delle cose scure sugli occhi dicendomi che andava a fare la spesa...ma i borsoni erano già pieni...mah! e poi mah!

Ad ogni modo, mi accingo a percorrere il sentiero che porta alla nonna quando all'improvviso sento una strana vibrazione nell'aria, il cielo comincia ad oscurarsi e in men che non si dica mi ritrovai nel buio più totale.

Lo sconforto cominciò a prendere il sopravvento ma di colpo tornò la luce del sole ma... non c'era più il solito sentiero, al suo posto delle strane rovine probabilmente greche: le palpitazioni del mio cuoricino (tengo a precisare che ho solo 7 anni!) erano ormai a mille mentre sento avvicinarsi balzon balzoni delle strane ed inquietanti sfere nere che si dirigono verso di me...d'un tratto mi ricordo di aver portato con me i miei fidi arco e frecce, e con mira da cecchino becco subito quelle mostruose sfere animate mandandole in fiamme. Ma le sorprese non finiscono qui e mentre cerco di capire

2. I deserti dovrebbero essere... DESERTI!!!!



3. Oggi sono in vena di frecciatine!!!



cosa mi sia successo vengo attaccato senza tregua da orde di pipistrelli demoniaci che non aspettano altro che farmi la pelle, lanciandomi anche delle sfere di fuoco col giusto proposito di cuocermi a puntino e quando le speranze comincano ad assottigliarsi, ecco presentarsi a me un propizio aiutino da parte degli dei con delle sfere magiche capace di contenere le armi più potenti, permettendomi di affrontare la mia disavventura, come scudi divini o frecce infuocate, boomerang, spade, potere del fuoco, dell'invisibilità e quant'altro: per scegliere l'arma giusta basta colpire le sfere di potere di volta in volta per far sì che appaiano dette armi...e dopo molti pericoli ecco che mi si para davanti nientemeno che la perfida nonché mostruosa e pietrificante MEDUSA, che accompagnata dalle sue nuvole diaboliche cerca di farmi diventare un sassolino per la sua collezione, ma non ha fatto i conti con la mia nanesca statura che mi permette si sgattaiolare di qua e di là, evitando i suoi pietrificanti sguardi e colpendola più volte negli occhi. Così, dopo decine di colpi infertogli, la Gorgone cade in una lampante fiamma che la divora fino a renderla cenere: cosicché le porte del passaggio segreto custodito da Medusa si aprono permettendomi di uscire da quell'incubo!...Ma...Non faccio in tempo a riprendermi che vengo sbalzato immediatamente nella terra demoniaca di fuoco, dove demoni, zombi e scheletri mostruosi di ogni genere, hanno deciso di invitarmi a tutti i costi alla loro "carnevalesca" festa diabolica. Non hanno capito una cosa, però! Che di diabolico qui ci sono anche le mie spade (e chi sei Mazinga? ND Nami) e che con una velocità e potenza tale riesco a trovarmi subito davanti il custode del secondo portone: Darbulah (si avete letto bene, con l' "H"), una sottospecie di gnomo volante travestito da diavolo che vuole abbronzarmi a tutti i costi saltellando qua e là, ma i miei colpi di spada ben centrati, mi permettono di uscire trionfante anche da questo scontro! Comincio a domandarmi una cosa...Mia madre era al corrente di tutto 'sto casino che avrei incontrato?...E poi che fine avrà fatto mio padre? Avrà fatto la pelle all'orso o l'orso l'avrà fatta a lui?...Una cosa è certa...io qui so' stato mandato...a morì! GULP! Ma state tranquilli che se esco fuori di qui vivo, dovranno chiamarmi "ATTILA...il flagello di Dio!".

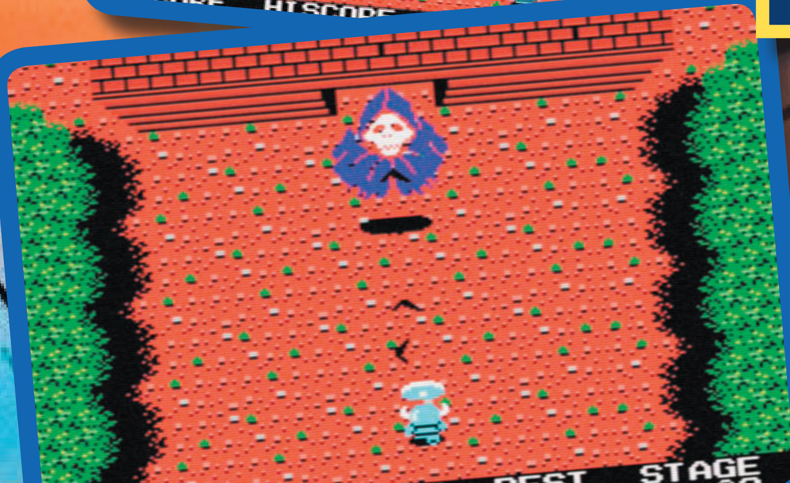
RE.BIT





Signore e signori, finalmente, a distanza di circa vent'anni, viene dato per diritto il giusto spazio ai sistemi MSX, aprendo il sipario su un qualcosa che a quei tempi era rimandato quasi sempre in censura e che la politica commerciale occidentale, ha tenuto alla larga dai nostri occhi e che oggi, al contrario, è molto ricercato: lo stile "manga" o stile orientale! Eh si, ragazzi, e questo classico della Konami è soltanto un assaggio di ciò che ci siamo persi, e voglio essere io la "testimonial" di questi sistemi MSX così all'avanguardia per i tempi di allora.
Questo Knightmare, ha un dinamismo ed un'azione di gioco che è propria quasi sempre e solo ai coin-op e questa è la cosa che risalta immediatamente; passando alla grafica dobbiamo dire che è abbastanza colorata sfruttando bene le potenzialità del chip video (d'altronde gli MSX avevano una video memory riservata a partire da 16Kb!), ma la nota negativa è lo scrolling a scatti, come se si avanzasse a passi, ma questo è un fattore comune a quasi tutti gli shoot'em'up realizzati su queste macchine e che vedremo in seguito, mentre i fondali dei vari livelli sono molto diversi tra loro; comunque lo scrolling scattoso non si nota troppo quando si è impegnati in un gameplay coinvolgente come un coin-op e non sempre garantito su macchine occidentali come il C64 e lo ZX, nonostante la loro diffusione e sempre ricchi di software. Gli sprite sono ben definiti ed anche con pochi frames sono ben animati, inoltre per ogni personaggio vengono utilizzati almeno due sprites sovrapposti, in modo da avere figure multicolore ed anche se ogni tanto si presenta uno sfarfallio dei nemici l'effetto è ben riuscito mentre le collisioni tra essi sono perfetti; c'è da riconoscere che la Konami ha sempre saputo sfruttare a proprio favore i limiti della macchina e cosa più importante, è la diretta interessata sugli MSX, per le conversioni dei propri coin-op (altro vantaggio che che i rivali occidentali non avevano ma che si affidavano a terze parti per le loro conversioni, compromettendo spesso il risultato!).
Le armi sono abbastanza varie sia di attacco che di difesa e il livello di difficoltà è equilibratissimo e cresce con l'avanzare dei livelli.
Per quanto riguarda l'audio, ci sono due colonne sonore che si alternano al cambio dei livelli, mentre gli effetti sonori sono adeguati.
In conclusione, questo shoot'em'up è da ricercare assolutamente, ma non lasciatevi scoraggiare dalla grafica inizialmente semplice, perché saprà accalappiarvi con l'avanzare del gioco stesso.





Il titolo in questione, fu presentato sugli scaffali di software, sotto forma di cartuccia; molti anni dopo la Konami presento alcune Compilation su floppy e Knightamre si trovava nella N. 1.

PRESENTAZIONE 65%
L'essenziale, niente di più che la scritta Konami e la versione ad ideogrammi di "Knightmare".
Il supporto su cartuccia poi contribuisce all'immediatezza di gioco.

GRAFICA 87%
Colorata, varia e soprattutto precisa e dinamica con collisioni PERFETTE !
Peccato per lo scrolling a scatti.

SONORO 83%
Musichette ben realizzate e di atmosfera.
Effetti adeguati.

APPETIBILITA' 70%
Chi non conosce gli MSX rimarrà un attimino perplesso all'inizio ma...

LONGEVITA' 92%
...dovrà ricredersi molto presto e sarà tentato di finirlo tutto.

GLOBALE 93%
Uno dei classici che Konami ha forgiato per MSX e ha saputo tirare fuori un ottimo prodotto.
AAHH! Se tutte le conversioni Konami per l'occidente fossero state così...

Nes Nintendo CAPCOM

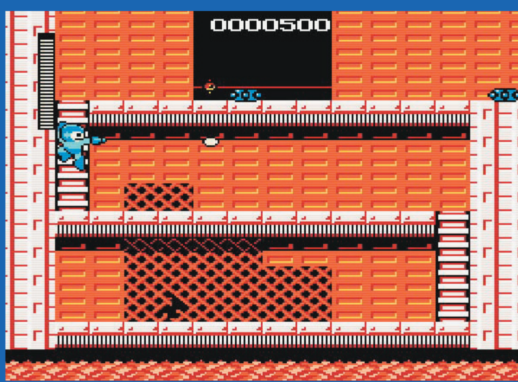
Se negli USA, Super Mario, ha sfondato... ...in Giappone il BENIAMINO Nintendo è...

MEGAMAN



Sviluppatore: CAPCOM
Genere: PLATTFORM
Piattaforma testata: Nintendo NES

Vi ricordate i mitici robottoni giapponesi? Il grandioso GOLDRAKE, il mitico JEEG, il fantastico MAZINGA e il superlativo GETTER ROBOT (ok, so che sono tutti della mano di Go Nagai, ma erano il mio mito)! Ve li rocordate, insomma, no? Beh! SCORDATEVELI!



Il solo ed unico eroe 'robotizzato' è MEGAMAN, che con i suoi mitici poteri, per questo primo episodio (si! avete capito bene, perché ce ne sono ben altri sei!), dovrà affrontare ben sei robot agguerritissimi, costruiti dal Dr.Wily, un pazzo scienziato che ha il solo scopo di dominare il mondo intero, ma... ...non tutto è andato perso!

Un certo Dr. Light, un excollega del Dr.Wily, appreso di alcune azioni criminali sa parte di alcuni droidi e dell'impotenza della Polizia, decide di mettere in atto il suo progetto segreto, attivando ciò che sarebbe stato l'ultimo baluardo della giustizia: il Megaman B-01! Un portentoso Robo-Androide, nato dalla fanta-scientifica fusione Uomo-Macchina; dalle innocenti sembianze di un timido 14enne, nel quale batte un cuore ad energia fotonica, dotato un mega cannone a fotoni inglobati in entrambe le braccia.

Ma la capacità che rende speciale il superrobot Megaman sta nel potere di assorbimento molecolare, ossia è in grado di assorbire poteri da fonti esterne e di poterle utilizzare contro gli stessi nemici: una caratterista che rende il nostro eroe unico ed imbattibile. Sarà questa la risposta vincente del Dr.Light ai malefici piani del Dr.Wily.

Il potente Megaman, dovrà recarsi di volta





in volta, in diversi luoghi del mondo come i ghiacci polari, le grandi gole del Grand Kany all'interno dei vulcani tropicali e altri ancora...fino a raggiungere il covo segreto del Dr. Wily, il quale...ma non voglio rovinarvi la sorpresa, è molto meglio giocarlo che raccontarlo, fidatevi! E' l'occasione giusta per sentirvi dei veri eroi 'manga'!



PRESENTAZIONE 62%
Niente di eccezionale. La solita scelta ' START ' e ' OPTIONS '.

GRAFICA 82%
Bella, colorata a tutto schermo e soprattutto veloce, livelli moto vari tra loro, ma un po' ripetitivi in se. Sprite da maestri.

SONORO 79%
Musichette bena zzeccate ed effetti godibili ma non siamo ad altissimi livelli.

APPETIBILITA' 72%
Chi non conosce Megaman potrebbe essere un po' scettico. . .

LONGEVITA' 94%
. . . una volta compreso il concetto, non lo mollerete per parecchio tempo, alla faccia di titoli come 'Unreal' o 'Quake'.

GLOBALE 91%
GIOCATELO!! E' l' unico consiglio che vi do per godervelo in pieno!



Qualcuno di voi, ha mai sentito nominare il 'Nintendo'? NO! Non la Wii o la DS (accidenti stiamo parlando di 8 bit, qui...e che miseria!!!).
Parlo della prima famosa consolle distribuita da questa ormai leggendaria casa nipponica! Ahh! Adesso ricordate, vero? Cosa sono quelle faccie disgustate?...cosa?...la grafica fa schifo ed è infantile?...FUORI DI QUIIII!!!!!...Non siete degni di posare gli occhi su queste righe, e neanche di mettere le mani sul DS o la Wii, visto che a darvi tanta gioia oculare 3D sono stati proprio coloro che inventarono il famoso 'NES' (per gli amici : Nintendo Entertainment System!), una macchina ad 8-bit (beh? che c'è? non vi piace? e invece io me la godo!) in grado generare giochi dalla grafica colorata e velocissima, ma la descrizione di tale gioiello sarà pubblicata prossimamente; nel frattempo qualcuno penso bene di creare una 'mascotte', un simbolo commemorativo, un icona...insomma un qualcosa che facesse ricordare subito la consolle più innovativa del mondo: Megaman, questo è il nome del portavoce Nintendo.
Da qui comincia un capitolo del videoludico che tuttora è in prosieguo.
La prima versione di questo videogioco ha una grafica molto colorata e soprattutto fluidissima, i livelli sono molto vari tra loro ma un po' ripetitivi all'nterno di essi in senso grafico, inoltre sono molto ben disegnati, gli sprites sono molto simpatici ed ogni nemico ha un ché di ironico.
L'azione di gioco è poderosamente eccitante ma anche un po' frustrante(se siete fan del genere) vi terrà incollati allo schermo per molto tempo; i robots di fine livello non sono per niente facili da finire, nonostante il loro aspetto a volte ridicolo, ma non bisogna scoraggiarsi dato che ogni nemico e robot finale ha il proprio schema d'attacco che una volta intuito vi rivelerà il loro punto debole.
Le colonne sonore sono di atmosfera e molto appropriate ai vari livelli, anche se le capacità sonore del Nintendo non erano del tutto sfruttate.
A questo punto, dopo le dovute precauzioni, non mi resta che augurarvi BUON DIVERTIMENTO!!!





NEO GEO PULSTAR

Re.BIT Retro - Gaming

Aicom

UN'ALTRO CLONE DEL PIU' ORMAI FAMOSO R-TYPE, MA QUESTA VOLTA.... .... QUESTA VOLTA IL CLONE SUPERA PERSINO L'ORIGINALE!!!

Sviluppatore:
AICOM
Genere:
SHOOT'EM'UP
Piattaforme testate:
NEO - GEO

1995

SNK

Correva l'anno 1995 quando tutti gli appassionati del settore erano intenti a compiere il salto generazionale per passare alle console di imminente uscita ed è proprio li come per magia viene fuori questo sparatutto sviluppato da Aicom dal nome di Pulstar.
Il gioco in questione prende molto spunto da uno degli sparatutto più gloriosi della storia dei videoames: R-Type.
Pulstar era quanto di meglio potesse offrire
il panorama degli sparatutto all'epoca, graficamente si attestava su livelli sublimi, l'Hardware dell'immortale Neo Geo era portato ai livelli più estremi con una grafica renderizzata assolutamente incredibile, ogni dettaglio era curato in maniera maniacale. Tutte le esplosioni e gli spari erano realizzati tanto bene da sembrare reali,così come i fondali che avevano una caratterizzazione a dir poco superlativa con delle ambientazioni davvero particolari ,anche ogni tipo di nemico e boss di fine livello era realizzato con la massima cura e tutto questo ben di Dio era correlato da filmati di presentazione e di intermezzo qualitativamente da capogiro,insomma pulstar graficamente parlando era tutto quello che un giocatore avrebbe sempre sognato.
Anche la giocabilità non era da meno, il gioco aveva una curva di apprendimento progressiva, pur presentando una difficoltà molto elevata era possibile risolvere ogni situazione ripetendo lo stesso passaggio più volte offrendo cosi un livello di sfida elevatissimo,altro fattore che ne implementava la giocabilità era il perfetto sistema di controllo che era reso semplicissimo grazie all'utilizzo di un singolo tasto.
Il sonoro poi padroneggiava alla grande con delle musiche stupende(ancora oggi la musica del secondo stage mi rimbomba nella testa) e degli effetti sonori meravigliosi,tutto il comparto sonoro unito all'eccezionale grafica creava un mix perfetto per



1. La nostra navicella è molto simile a quella di R-TYPE, anche nelle armi ma queste sono più evolute e perfezionate!



2. I fondali sono curatissimi soprattutto nell'ambientazione, inoltre bisogna diffidare anche da ciò che apparentemente sembra statico!

un'ambientazione unica per uno sparatutto.
Il fattore longevità secondo me era presente a livelli massimi,infatti se siete appassionati del genere non smetterete mai di giocarlo,tutto questo anche per la giocabilità perfetta, i 9 livelli molto lunghi per i 5 gradi di difficoltà e l'alto livello di sfida che questo titolo sa offrire.

Re.BIT



3 e 4 . I mostri di fine livello sono meravigliosamente 'cattivi', mentre armi ed espolosioni sono davvero cinematografici!



PRESENTAZIONE 97%
Stupenda sequenza animata che vede la nostra protagonista durante la fase di lancio.
GRAFICA 98%
Una delle più belle mai viste sul Neo Geo con delle animazioni cinematografiche!
SONORO 96%
Musiche davvero d'atmosfera e effetti sonori appropriati. Pompate il volume al massimo!!!
APPETIBILITA' 97%
La sequenza iniziale fa la sua porca figura e la scelta degli stages ci invoglia a toccare con mano tutti i primi 4 livelli!
LONGEVITA' 99%
La scelta iniziale degli stage, compensa l'austerità del primo impatto dovuto ad una difficoltà elevata.
GLOBALE 97%
I maniaci e profeti di R-TYPE potrebbero odiare questo clone solo per il fatto di esistere, ma credetemi,... ...videoludicamente parlando, è un prodotto che supera di gran lunga il suo ispiratore e ve lo consiglio vivamente!
OCCHIO AL PREZZO...SI AGGIRA ANCHE INTORNO ALLE 300 EURO!!!



Innanzi tutto c'è da precisare che il titolo in questione è si, un clone, ma non del primo R-TYPE, ma di R-TYPE II, se consideriamo tutti gli elementi simili riscontrati.
Nonostante ciò, Pulstar è uno di quei giochi che va di diritto nell'olimpo dei videogames grazie ad una stupenda grafica ed ambientazione,il tutto unito ad un meraviglioso comparto sonoro ed una longevità praticamente infinita,se proprio si vuole trovare un neo in questo capolavoro è la mancanza di forti innovazioni ma questo non inficia minimamente il prodotto finale,a mio parere è un titolo che non dovrebbe assolutamente mancare a nessun appassionato del genere.



5. Un colosso come SALAMANDER, ha avuto la sua influenza!

CRONICLE BIT

...perché gli Home Computers, ebbero tanto successo negli anni '80?



Il Commodore VIC20. Baluardo informatico storico degli anni '80.

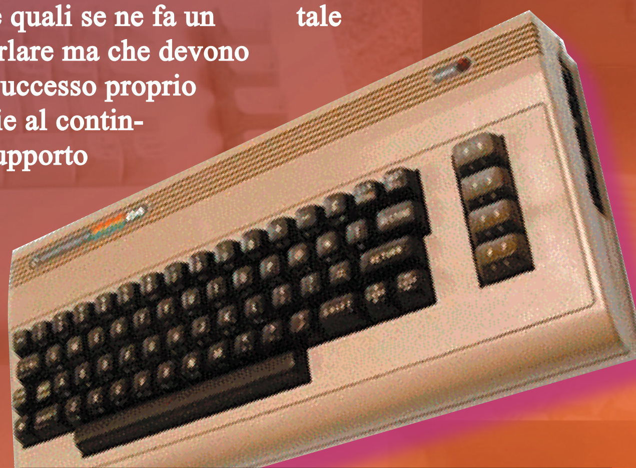
Vi siete mai chiesti qual è il segreto che determina il successo di un ritrovato tecnologico come per esempio un'automobile, un elettrodomestico o meglio (visto che siamo in argomento) di un computer?



Mr. Clive Sinclair. Uno dei pionieri dell'elettronica negli anni '80

Sarebbe spontaneo dire "la potenza di calcolo" o "l'hardware più avanzato"...e sarebbe anche normale tale risposta ma...
... Non è assolutamente così, almeno non per i temi e i tempi che tratteremo in queste pagine.

Basti pensare alla rapidissima diffusione dei PC da quando Microsoft mise sul mercato la prima versione di Windows con il quale si poteva finalmente interagire in modo più intuitivo e familare col proprio personal, sino ad arrivare ai giorni nostri, oppure alla straordinaria diffusione delle attuali consolles quali XBox, PSX e GameCube, macchine delle quali se ne fa un gran parlare ma che devono il loro successo proprio grazie al continuo supporto tecnico e al costante sviluppo di videogames proprio per tali macchine.



Il Commodore 64, affettuosamente chiamato 64, ha letteralmente inciso il mercato informatico degli anni '80.

Circa 15-20 anni fa, la situazione non era molto diversa, salvo il fatto che la tecnologia rivolta all'informatica non poteva contare sugli attuali standard.

Fecero così la comparsa gli "Home Computer", ossia piccoli calcolatori con processori ad 8-bit, che rilanciarono il mercato verso un pubblico più casalingo, offrendo innumerevoli possibilità a prezzo 'contenuto'.

Ma come succede in ogni festa che si rispetti, tutti vogliono la loro fetta di torta e il boom degli Home-Computers, spinge molte aziende tecnologiche a sfornare macchine sempre più compatte e dalle caratteristiche più singolari, tanto da creare una sorta di 'Babilonia' nel mondo dell'informatica, in cui i computers 'parlavano lingue diverse' tra loro, ovvero, una totale incompatibilità sia hardware che software, fatta eccezione(forse) dei sistemi compatibili MS-Dos, ma tali macchine erano riservate ad usi specifici a dai prezzi allora proibitivi; questa situazione fece naufragare i piccoli utenti in un oceano di modelli e di marche sempre più disparate, con il rischio



La stampa era invasa dalle pubblicazioni e riviste informatiche.

di ritrovarsi un calcolatore per nulla adatto alle proprie esigenze (anche il sottoscritto, purtroppo, capitò in questa trappola!). Ecco, quindi, che alcune case, quali la Sinclair, l'Apple, la Texas Inst. e non ultima la Commodore, decisero di proporre come soluzione, non semplicemente macchine potenti in tutto, ma soprattutto di supportare e coordinare la distribuzione di software a loro dedicato: tra le azienze citate, ci fu una vera e propria mischia a 'gomitate', per garantirsi una larga fetta del pubblico casalingo.



ZX Spectrum. L'anti 64 per eccellenza. E aveva solo 48Kbyte di RAM!!!



Philips NMS 8280.
Uno dei principali esponenti dello standard MSX



Texas Instruments TI-99/4A.
Molto professionale ma scarso supporto..

A distanza di oltre vent'anni ricordo molto bene il mio primo computer: un Texas Instruments TI-99/4a, con il quale passavo molti pomeriggi a carpire i primi segreti dell'informatica. Sostanzialmente il piccolo TI era una macchina in grado di rendere molto bene i primi approcci col mondo digitale, ma... ....eh gia! ...nonostante la sua alta versatilità, non poteva contare su un supporto software e hardware adeguato ai giovani utenti alle prime armi con la programmazione e l'utilizzo di applicativi specifici alle varie mansioni.

Il Linguaggio di programmazione BASIC inglobato nella ROM rendeva le cose un po' più facili con funzioni specifiche alla matematica, grafica e suono, ma la scarsissima disponibilità di programmi pronti su nastri e dischetti imponeva la "battitura manuale" in BASIC dei programmi . Nonostante le specifiche tecniche dell'hardware, tra cui un processore a 16 bit, cosa inusuale per la categoria della macchina e il periodo corrente, dovetti abbandonare predetto sistema per orientarmi su un qualcosa di più 'commerciale', ma che conservi le caratteristiche versatili del suo predecessore.



Apple II/c.
Ha invaso le mura domestiche in sordina ma la Apple lo affianco fino alla fine.

Uno spirito guida mi porto' verso un mondo meraviglioso ed innovativo del quale me ne innamorai perdutamente e da allora è sempre rimasto nel mio cuore: sto parlando dei sistemi MSX; un progetto nippo-americano, dove la mente diabolica del magnate Bill Gates, in collaborazione con SONY decise di creare uno 'standar' multi marche ad 8 bit, ove diverse case che aderirono al progetto misero sul mercato macchine diverse ma che 'conversavano' tra loro con la stessa 'lingua', il tutto garantito dal marchio MSX!

Purtroppo, l'emozione che mi travolse, a quei tempi, piccolo adolescente di 'soli' 13 anni, acquistando un MSX PHILIPS VG 8020, andava via via sempre più assopendosi, constatando con rammarico, le difficoltà nel reperire software decente e, per l'età che avevo, ovviamente giochi, rivolgendomi nientepopodimeno che al Sol Levante....dal GIAPPONE!! Considerando poi la mia, allora, 'tenera' età, con tutti gli annessi e connessi burocratici nonché economici, le difficoltà divennero triple!

L'epilogo giunse con l'arrivo in casa del superdiffusissimo, ma poco versatile, COMMODERE 64 del quale nel giro di soli tre mesi raggiunsi quota 5700 giochi; se mettiamo poi il fatto che la pirateria informatica dell'epoca, sguazzava nella case italiane come l'acqua a tavola.......lasciamo stare!!

La storiella auto biografica sopra citata, mette in luce, l'importanza 'vitale' della commerciabilità di un prodotto e di supportarlo adeguatamente nel tempo.

Come abbiamo potuto notare nello speciale dedicato al COMMODORE 64, non era importante tanto la qualità dei giochi in commercio per questa macchina, il prodotto finale insomma, ma quanto il fatto di avere la rassicurante conferma di un'assistenza sempre presente e software prodotto a volontà, indipendentemente dal profilo qualitativo dello stesso.

Tirando comunque le somme, possiamo affermare con certezza la disarmante diffusione del C64 e ZX Spectrum nel fiore degli anni '80 nel nostro Paese, ma in graduatoria risultano non meno altri esponenti del mondo degli home come proprio i sistemi MSX, dove un provvidenziale e tempestivo contratto decennale tra SONY e KONAMI, garantì conversioni da sala giochi e produzioni dedicate di video giochi ad alto livello e un'importazione italiana quanto meno 'decente'.

Su altri fronti c'è da ricordare la madre dei sistemi Machintosch, che con la serie Apple II conquistò molti cuori europei il cui numero raggiunse il culmine con l'immissione dell'ultima serie Apple II/c, dalle caratteristiche hardware compatte e versatili, nonché da una distribuzione regolare di software tutelata da Apple stessa.

Sul versante inglese, verso la seconda metà degli anni '80, una rinomata società di elettronica col nome AMSTRAD, rilevò l'azienda SINCLAIR, cercando cosi, unendo le forze, di contrastare lo stradominio Commodore con una presenza valevole sul territorio europeo, sfornando giochi di nuova concezione e macchine rinnovate ed accattivanti sotto il profilo hardware.

Altre case come la Oric, l'MPF, la SHARP, ATARI, SEGA e altri, riuscirono a gustarsi un breve ma fruttuoso periodo per le loro entrate, dedicandosi al mondo degli home, ma ebbero comunque vita breve.

La storia si ripete con l'avvento dei 16 bit quali COMMODORE Amiga e ATARI ST, ove battaglie all'ultimo spot pubblicitario, spazzarono via speranze alla concorrenza di immettersi in un mercato il quale riacquistò un po' di serenità con la diffusione dei sistemi IBM compatibili, sino ai giorni nostri.

RE.BIT



ATARI 520 ST.
La serie ST a 16 bit è stata, probabilmente, uno dei rari successi di casa ATARI.



AMIGA 500.
Tre menti geniali, sfornarono il degno successore del vendutissimo 64!!!

Super Famicon

Il tempo passa, ma...

Nintendo

... ha un unico vero amore col cuore a 16 bit!

Non staremo certamente a raccontare in dettaglio tutta la storia della Nintendo, ma approfitteremo di queste righe per commentare un fenomeno tanto curioso quanto decisivo per il 'futuro' di una consolle degli anni '90...!!!

Certo parlare di futuro in questi casi non sembra molto appropriato, ma, come tutto quel che riguarda lla storia, ogni cosa ha un suo valore nel tempo; anche nel campo dei videogames, in cui il fenomeno del RETROGAMING sta interessando una fetta di mercato sempre più consistente ed un pubblico sempre più vasto, vi sono 'rivalutazioni' inerenti ad alcune macchine, in particolare a 16 bit. Ed è il caso proprio di una console che ha radicalmente rivoluzionato il mondo videoludico rivolto al pubblico casalingo: il Super Famicon, meglio conosciuto in italia come Super Nintendo.

Delle caratteristiche tecniche vi rimandiamo al box nella pagina successiva, per il 'software', invece, ed è qui il punto, c'è da raccontare qualcosa di insolito.

Come tutte le macchine del passato ad 8 e 16 bit, la produzione di giochi è terminata definitivamente nei primi anni 2000. Fatto sta che l'importazione in Italia, in particolare dal Giappone, copre solo il trenta percento della produzione effettiva nipponica, dovuto soprattutto alle differenze del segnale video quali PAL e NTSC, che rendono incompatibili i due paesi in questione sotto il profilo video. Un problema simile fu riscontrato negli anni '80 con la distribuzione dei sistemi MSX i quali, molti esemplari introdotti da importazioni parallele, imponevano rassegnazione ai suoi utenti, costretti a reperire software direttamente dal Sol Levante con conseguenti problemi di compatibilità soprattutto per quanto riguarda i videogames.





Mazinger Z, tanto amato in occidente e mai giunto in versione Super Nintendo!

La storia si ripete negli anni '90 con l'arrivo delle nuove console a 16 bit, ma l'importazione di cartucce fu controllata soprattutto per rendere all'Italia da un lato, un supporto più efficiente al pubblico e non imbattersi in titoli con un'incompatibilità dovuta alla lingua(in particolare gli ideogrammi giapponesi) e al sistema video, ma dall'altro una vera e propria amputazione di tutto il panorama video ludico giapponese che (si sa!) sono maestri nel genere!

A cadere in questo 'buco nero' furono in particolare la SEGA e la NINTENDO, i due colossi del divertimento elettronico. C'è da dire però che di parte le citate case nipponiche non si prodigarono molto nel convertire adeguatamente i loro titoli da importare in Europa e, cosa ancora più rilevante, molti titoli furono prodotti per 'girare' esclusivamente sulle versioni giapponesi delle loro console.





I manga per Nintendo, sono all'ordine del giorno!

Prendendo in considerazione l'anno di fine produzione di titoli per Mega Drive e Super Famicon, si nota che la seconda ha goduto di un supporto dei programmatori prolungato sino al 2002/3 circa; basta considerare la saga Megaman partita dal piccolo Nes a 8 bit fino alla serie 6 per poi trovare spazio nei 16 bit sul Super Famicon con la serie 7...bene! A dare un lampo di luce, fu il fatto che la serie 8 fu progettata su Playstation e succes-

Super Famicon



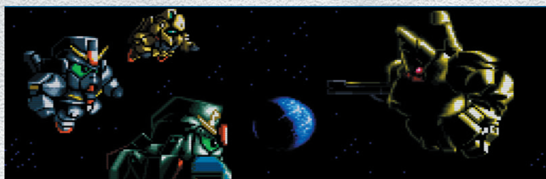
Slam Dunk! Ottimo anime-game sportivo nonché un ottimo RPG!

sivamente tornò sui 16 bit con la serie 9. Un fatto che la dice lunga su ciò che la Nintendo sia stata capace di fare sino agli inizi del giubileo con la "sua 16 bit" e che ha deciso di non abbandonarla del tutto.

In effetti con l'immissione sul mercato del Game Boy Advance, la Nintendo si assicura una posizione privilegiata nel mondo del retrogaming, garantendo un supporto continuo delle proprie console passate di 'moda' proponendo vecchi titoli in "emulazione" proprio sul Game Boy, concentrando la propria storia in un 'palmo di mano', ma con una marcia in più! Difatti molti titoli per Nes e Super Nes, concentrati su un'unica cartuccia, vedono la luce italiana per la prima volta; di certo, la nicchia sempre più cospicua di cultori del 'retrogaming puro', i quali disdegnano l'emulazione software nel modo più assoluto, ripudiano questo sistema di diffusione dei giochi per SuperFamicon, preferendo di gran lunga la rete per l'acquisto estero di cartucce mai importate in Italia, rendendo ancora oggi immortale i 16 bit di questo gioiello elettronico.



Jap Pro Wrestling, un frenetissimo picchiaduro mai giunto in Europa ma semplice e accattivante, mentre non si contano i titoli riferiti alla serie SD Gundam, apprezzatissimo anime-manga e parodia dell'omonima serie TV!



Alla luce di tutto ciò, chi ancora oggi possiede un Super Nintendo (inversione Europa/Italia), l'acquisto di cartucce direttamente dal Giappone, sarebbe subordinata alla compatibilità del proprio sistema, ma... sorpresa delle sorprese(!) i sistemi per 'rendere compatibili' gran parte dei titoli vanno dalla semplice 'manipolazione' dell'ingresso cartucce alle svariate micro modifiche dell'architettura hardware. Il secondo caso rappresenta il modo più completo ma anche il più drastico, comportando rischi per la stabilità della macchina stessa nonché la possibilità di una rottura: un'eventualità 'drammatica' dato la mancanza di un vero supporto tecnico-hardware Nel nostro Paese.



Jenny la Tennista, in Ace Tennis, è stato un mirabolante approccio con il 3D!

Non resta quindi che affidare ai propri risparmi l'acquisto anche della console vera e propria, opportunamente adattata alla tensione europea.

Forza e coraggio, siete pronti ad affrontare questo viaggio fantastico nel tempo?

Re.BIT

– Francesco Ugga

SCHEDA TECNICA

CPU: Custom 65C816 (16-bit a 3.78 MHz)

CPU video custom VDP (16-bit)

CPU audio: Sony SPC700 a 12-bit

RAM: 64 KByte

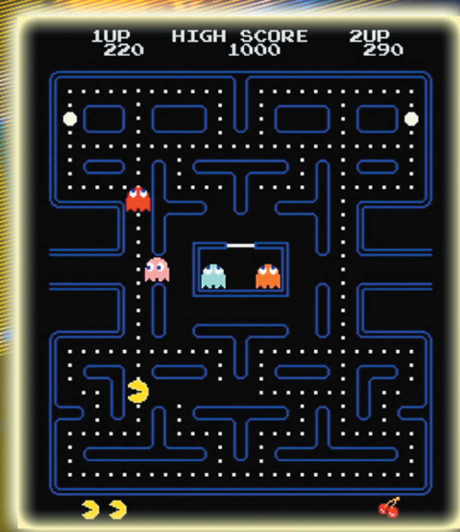
RAM video: 128 KByte

Risoluzione video: da 256x256 a 512x448 con supporto per moltissimi effetti grafici tra cui trasparenza su 5 livelli di sfondo ruotabili e scalabili. Colori ponibili 256 su schermo scelti tra 32768 disponibili

Audio: Output stereo a 44 KHz. Sintesi wavetable a 16 voci e campionamenti MIDI già in memoria.

PAC-MAN





SPECIFICHE ARCADE

TITOLO ORIGINALE: PUCKMAN

SVILUPPO: NAMCO

IDEAZIONE: TOHRU IWATANI

PUBBLICAZIONE: MIDWAY GAMES

DATA PUBBLICAZIONE:
3 APRILE 1980

GENERE: AZIONE

MODALITA' DI GIOCO:
1 O 2 GIOCATORI ALTERNATI

CPU: 1X ZILOG Z80 A 3,072 MHZ

PROCESSORE AUDIO: 1X NAMCO
WSG (3-CHANNEL MONO) A 3,072 MHZ

SCHERMO: RGB RASTER

RISOLUZIONE: 224 X 288 PIXEL

INPUT: JOYSTICK A 4 DIREZIONI